Relacje z... ECTS & TGS



BACZNOŚĆ! nowa jakość, stara cena

PSX EXTREME

6.99 w tym 7%VAT

listopad 2002

63

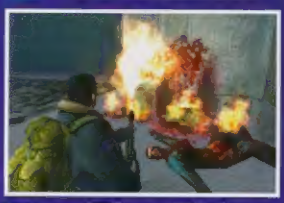
OPISY

The Thing PS2 X
Onimusha 2 PS2

RECENZJE



PS2 X Commandos 2



PS2 X The Thing

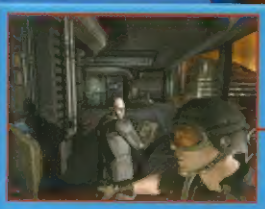


X Sega GT 2002



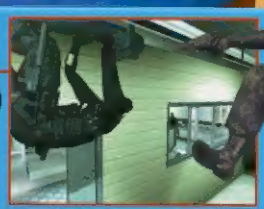
INDEX 340898 • ISSN 1429-172X
PSX Extreme
www.psxextreme.pl
9 771429 172020 11

CO TU ROBI TEN... MARIO?



CO NOWEGO:

- Splinter Cell (Xbox)
- Starcraft: Ghost (PS2, Xbox, GC)
- Doom III (Xbox)
- Mission: Impossible 2 (PS2...)
- Harvest Moon : AWL (GC)



Pisma o grach: wczoraj, dziś i jutro

Multiplatformowy magazyn graczy HARDCOREOWYCH

ISSN1429-172X · INDEX 340898

PSX EXTREME

Wydawca GRUPA

ROK VI · Numer 11/2002 (63)

Adres redakcji:
ul. Sokolska 65, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 203-52-19 do 21
redakcja - wew. 326
wydawnictwo - (tel./fax) wew. 329

Internet:
www.psxextreme.pl

Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Mr. Ściera)
Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczko (Aju)
Zg(Red.)ziole:
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Mirosław Grabe (Gamera)
Norbert Konieczny (Norby)
Marcin Kosman (Koso)
Tomasz Kozieł (HIV)
Bartek Majowski (Kujot)
Artur Salwarowski (Mutti)
Tomasz Staroń (Star)
Marcin Teller (Myszaq)
Artur Włodarczyk (Shiva)
Maciej Żmuda-Adamski (Kali)
Współpracują:
Piotr Figlerowicz (Piotrek); Aleksander Wieczorek (Sasza); Marcin Brodecki (Brodek); Michał Wiesner (pLaYmAn); Łukasz Mach (Dziadu); Jakub Szarleja (KILu); Bartłomiej Zadykowicz (pingwin); Wojciech Pawlak (Cox); Bartek Raczkowiak (RAQ); Krzysztof Kunc (skizo); Bartosz Dziamski (Rasputin); J. & J. Zagdańscy (Yohko & Teruo), Torba, Michał Mazur (Mazur^san)
Praktykanci:
Prezes, Hauwa.

Oprawa graficzna:
Andrzej Błaszczyk; Przemysław Ścierski; Mariusz Wawrzyk
Materiały graficzne
Patryk Strojny "Kleju"; Krzysztof Jakiel "Cysio"; Sebastian Ciężobka; HooliGan.
Automatyczna korekta tekstów :)
Tomasz Kozieł (HIV) tel. kom. (0-608) 338282
Inspektor kontroli technicznej
Bartek Majowski (Kujot)
Łamanie i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk; Mariusz Wawrzyk (Bufi)

Dział prenumeraty:
Aneta Maldura
aneta@psxextreme.pl Dyżury:
wtorek godz.13-15, czwartek 8-10
tel. (0-32) 203 52 19, w. 329.

Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel. kom. (0-602) 60 94 38
Konto bankowe:
ING Bank Śląski o/Katowice
10501214-2200655245

Druk: Elanders Polska

Nasze strony hostuje:
Chili Web Applications
BMP.net
www.bmp.net.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Listopad 2002



wYstępniak



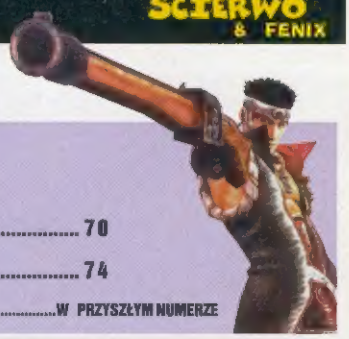
PSX EXTREME #63 jest w pewnym sensie numerem przełomowym. Od dłuższego okresu czasu dopasowujemy zawartość merytoryczną czasopisma do sugestii, uwag i wymagań Czytelników. Jest to Wasze pismo. My je tworzymy dla Was. Z zebranych opinii wynika, iż wdrożone zmiany zostały przyjęte bardzo przychylnie. Kto się nie rozwija, ten się cofa, a ukoronowaniem tej ewolucji są kosztowne zmiany, które zostały wprowadzone począwszy od bieżącego numeru. Od tej pory zmianie ulega papier na którym jest drukowane pismo: lepsza gramatura, odpowiednia biel, lepsze shoty, lakierowana okładka. Świat się rozwija, a my wraz z nim. Liczymy że te zmiany zostaną przez Was pozytywnie przyjęte, bo udało nam się je zrealizować bez podbicia ceny. Tak, CENA PISMA NIE ULEGA ZMIANIE!!!

Lato kopnęło w kalendarz, co dla takiego Gracza jak Ty oznacza tyle, że musisz cisnąć świnią o podłogę. Co widzisz...? Nic? No to masz problem, bo czytając kolejne numery PSX EXTREME będziesz musiał nadrabiać wyobraźnią. Jeszcze nie trybisz? Zima idzie! Gwiazdka, śnieg, ciepłe skarpety, czas nakręcania Mikołaja na prezenty (konsole), symulowania nauki i GRANIA W NOWE, WSPANIAŁE I DŁUGO WYCZEKIWANE TYTUŁY!

Na koniec ważna sprawa natury organizacyjnej: jeśli wysyłacie materiały do "Kącików", albo do innej instytucji (typu "LISTY - HIV"), licząc na jakąkolwiek nagrodę/upominek, to MUSICIE podać swój adres (dot. nawet maili); najlepiej nie tylko na kopercie, ale i gdzieś w treści. Od dzisiaj nie zamierzamy bawić się w detektywów, bądź czekać na Wasz odzew (w stylu: "K***, gdzie moja nagroda?!"). Nie ma adresu - nie ma nagrody.□

ŚCIERWO & FENIX

opisy



PS2 ONIMUSHA 2 70
PS2 XBOX THE THING 74
DELTA FORCE ..... W PRZYSZŁYM NUMERZE

hardkor



GDZIE SIĘ PODZIAŁY TAMTE WYPRAWY...? 60
IDEALNA BIJATYKA 54
MARIO HISTORIA 48
MUZYKA GRACZA 68
OD GRACZA DLA GRACZY 34
OKIEM MANIAKA 67
OLDSCHOOL: RICK DANGEROUS 68
PRZYCHODZI GAMERA DO LEKARZA 52
SZARA STREFA 66
VIDEO-CD NA DC 66

recenzje

KLONOA: BEACH VOLLEYBALL 65
RC HELICOPTER 65
RETRO 64

PS2
AERODANCING 4: NEW GENERATION 60
BLADE 2 38
COMMANDOS 2 30
CONFLICT: DESERT STORM 61
LARGO WINCH 38
ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY 36
PACMAN FEVER 40
THE THING 41
TUROK: EVOLUTION 58
VIRTUA COP: RE-BIRTH 40

XBOX
BLADE 2 38
COMMANDOS 2 30
CONFLICT: DESERT STORM 61
LARGO WINCH 38
SEGA GT 2002 56
THE THING 41
TUROK: EVOLUTION 58

GAMECUBE
SUPER MARIO SUNSHINE 44

GAME BOY ADVANCE
BREATH OF FIRE 79
MANIC MINER 78
SILENT SCOPE 79
TUROK: EVOLUTION 78





Pragniemy poinformować, że pierwszy numer PORADNIKa EXTREME **można zakupić jedynie wysyłkowo** (patrz strony 97,98).



ects 2002

Dawno, dawno temu, a konkretnie przed miesiącem, "na szybko" przelaliśmy na papier pierwsze wrażenia z tegorocznego ECTS-u - wrażenia mocno wstrząśnięte (nie mieszane), przy czym... właśnie takie były te targi. Z jednej strony kilka ciekawych ekspozycji podczas PlayStation Experience, gdzie dane nam było szarpnąć w kilka z nadchodzących coraz większymi krokami hitów, z drugiej mnóstwo ludzi z ulicy, tłok do stanowisk i trochę niepoważne traktowanie dziennikarzy. Koniec końców, zawzięcie pracując łokciami, głupio się uśmiechając do co ciekawszych "ciasteczek" oraz nabierając miejscowe dzieciaki na tani chwyt, że jesteśmy z prasy, z daleka, mamy w Polsce dużych i groźnych kolegów z łańcuchami na klatach, więc nas kolejki nie obowiązują, szarpnęliśmy w niemal wszystkie zaprezentowane produkcje. Poniżej efekt trzydniowej zabawy, specjalnie - dla większej przejrzystości tekstu - posegregowany według firm wydawniczych. Ruszamy. [shiva & koso]

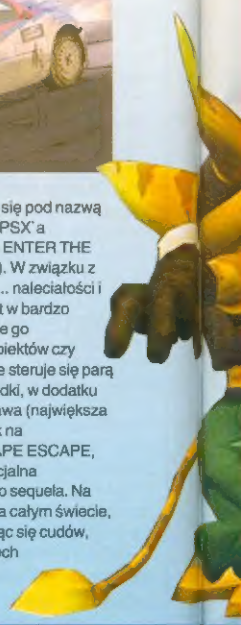
SONY

Wobec kolejek na stanowiskach z flagowym **THE GETAWAY**, uwagę szybko przykuł inny tytuł ze stajni SONY - szutrówka **WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2: EXTREME** (PS2). Ulala! Część standów wyposażona była w kółko Driving Force od Logitechu i fotele kubełkowe, więc wrażenia z jazdy nadzwyczaj pozytywne. Jest szybciej! Kochani, jest wyraźnie szybciej niż w "jedynce", tutaj wreszcie czuć prędkość, a nie jak w WRC, gdzie pomykam blisko dwieście na godzinę i ziewam... Zmieniono też wyraźnie model jazdy, łatwiej jest teraz wyczuć moment wejścia w zakręt, łatwiej zarzucić wozem. Wszystkie zmiany na duży plus, to będzie prawdziwie godny konkurent dla trzeciego COLINa. Rozbudowano Multiplayer, teraz w nowym trybie 'Alternate Championship' wypatrzyłem możliwość zabawy nawet dla czterech Graczy (po kolei każdy, ponadto Split "na dwóch"). I w zasadzie programiści z EVOLUTION mają tylko jedno bojowe zadanie: KONIECZNIE usprawnić engine. Informację o wczesnej, ukończonej zaledwie w 60% wersji - oki-doki, jak mawia Mario, jednak w kontekście listopadowej daty premiery wygląda to wszystko trochę niepokojąco. Zwłaszcza że gierka przycinała momentami wręcz nieprzyzwoicie - miejscami wyświetlanych było może z dziesięć klatek na sekundę. Mimo to zacierajcie ręce, warto!


WRC 2: Extreme



Platformówki... Były, SONY jak zawsze dba o ten gatunek. Najlepszą bez najmniejszych wątpliwości jest **RATCHET & CLANK** (PS2), majstrowana przez ekipę ukrywającą się pod nazwą INSOMNIAC GAMES. Tak, tak - to dokładnie ci, którzy cztery lata temu zaatakowali PSX'a rewelacyjnym SPYRO THE DRAGON (notabene jego najnowsza część, o podtytule ENTER THE DRAGONFLY, powstaje na drugiego Soniaka oraz Xboxa, premiera pod koniec roku). W związku z powyższym, niemal pewien byłem wielu naleciałości z przygód smoka, tymczasem... naleciałości i analogie są, ale do JAK & DAXTER! Ta gra wygląda niemal identycznie, zrobiona jest w bardzo podobnej konwencji (podejrzewam, że korzystali z gotowego engine'u, bądź delikatnie go przerobiono). Mówię oczywiście o aspektach graficznych, np. teksturach, budowie obiektów czy dorysowywaniu krajobrazu (HIV: ???), bo rozgrywka to już nieco inna bajka. Świetnie steruje się parą tytułowych bohaterów (wymienność funkcji), intuicyjnie pokonuje kolejne proste zagadki, w dodatku mini-gry skutecznie nie pozwalają odejść od telewizora. Super sprawa, świetna zabawa (największa radocha z ilości broni: ponad trzydzieści różnych pukawek, co jest ewenementem jak na platformówki; dużo strzelania), premiera jeszcze w tym roku. A pamięta ktoś może APE ESCAPE, przygłupiastą platformówkę na staruszka PSX'a? Jakiś czas temu ukazała się nieoficjalna kontynuacja tego tytułu, tymczasem europejski oddział SONY pokazał pełnoprawnego sequela. Na targach chwalili się, że pierwsza część znalazła prawie półtora miliona nabywców na całym świecie, i że "dwójka" z pewnością pobije ten rekord. Zachęcony szarpnąłem, nie spodziewając się cudów, tymczasem... Niezle, naprawdę niezłe! Małpy przychodzi teraz łapać za pomocą trzech dodatkowych gadżetów: pistoletu na wodę (power!), bumerangu (z banana:) oraz specjalnej pukawki działającej na zasadzie magnesu, pozwalającej odbierać



The Getaway

PS SCEE


The Getaway

Gra, której akcję umieszczono w Londynie pokazywana na londyńskich targach? Dla Anglików całkiem fajna sprawa, dla mnie - okazja do nalewania z debilnych Wyspiarzy uparcie wypatrujących na ekranie własnej kamienicy. Jedno nie ulega wątpliwości - umieszczone w specjalnej zatoczce "jeśli nie jesteś pełnoletni, to fyraj" standy z THE GETAWAY należały to najgęściej obleganych na PlayStation Experience. Najważniejsza sprawa - dzieło TEAM SOHO (developer) ujrzymy przed końcem roku, ja tymczasem miałem okazję zobaczyć na targach wersję niemal ukończoną. Do obczajenia był ten sam etap, co na E3, tyle że hulający na niemal ostatecznie już dopieszczonym silniku. Niemal... Smutno mi to pisać, ale między bajki należy wsadzić stwierdzenie, jakoby do czasu premiery poprawiono wszystkie niedociągnięcia (głównie graficzne). Biedne tekstury, rwąca animacja i wrażenie ogólnego niechlujstwa zostawionego przez programistów na ulicach wirtualnego Londynu zaskoczyło mnie w sposób bardzo niemiły. Ale przecież to nie wizualia tworzą grę, prawda? Z tym hasłem wmontowanym w rdzeń kręgowy dossałem się do pada i biegałem Markiem Hammondem do momentu, gdy siłą od ekranu odciągnął mnie



pan z ochrony (że niby długa kolejka za mną stała, czy coś:). Niemniej zdołałem obczaić meandry rozgrywki: na dobry początek wyszedłem z auta, chwyciłem za szmaty pierwszego napotkanego gostka i uczyniłem z niego żywą tarczę (patent znany np. z DEAD TO RIGHTS), po czym grzmotnąłem mu z guna w głowę. Ejże, gdzie krew? Nie ma. Czy będzie?

Piła



ects 2002

29-31 august earls court london



Ratchet & Clank



Sly Cooper

stopniu produkcje pokroju SOUL REAVER, czyli dużo mrocznych poziomów, dużo "machania mieczykiem" i proste zagadki logiczne. Ale dlaczego produkcja ów słabo się prezentowała? Po pierwsze poszczególne poziomy były bardzo małych rozmiarów (przynajmniej w tym, co udostępniono), po drugie nie ociekały w żadne rewelacyjne tekstury. Mało tego, obiektów jest mało i całość nie przypomina gry, która - wedle tego, co napisali w press packu - ukończona jest w 90%. Na szczęście przerzucili premierę na styczeń 2003 roku, więc chyba jednak nawet sam producent dostrzegł, że kilka rzeczy trzeba definitywnie poprawić. Aha! Bardzo pozytywnie odebrać należy zupełny brak loadingów, wszystko doczytuje się w locie.

PSX NA ECTS

Wysłużony Szaraczek doczekał się na tegorocznym ECTS-ie, a w zasadzie na PlayStation Experience, stosownego miejsca na środku sali, gdzie można było wypróbować kilka najnowszych gier na tą maszynkę. Większość z nich już się ukazała na rynku i recenzowaliśmy je niedawno na łamach "ekstrima" (m.in. FORMULA 1 ARCADE, STUART LITTLE 2), część z nich recenzujemy w bieżącym numerze (vide KLONOA BEACH VOLLEYBALL). Wkrótce pokażą się: **TREASURE PLANET** (równolegle z wersją na PS2) od DISNEYa oraz **WRC ARCADE**. Ta pierwsza jest niemal ukończona i przywoływała tylko jedno skojarzenie - JAK & DAXTER. Identyczne sterowanie, podobny sposób wykonywania sub-questów, jeno graficznie jest słabiej. Ale - jak powiadam - na ostateczne dopieszczenie gry autorzy mają jeszcze trochę czasu. Z kolei WRC ARCADE to NAPRAWDĘ NIEZŁE wyścigi w tytułowych klimatach, oferujące przyzwoitą oprawę i całkiem spore pokłady rajcowności - polecam wszystkim tę produkcję, powinna się ukazać pod koniec października, i to w zasadzie wszystko na PSX'a (patrz ramka Konami), niestety.



WRC Arcade

przeciwnikom metalowe narzędzia. Ponadto z pojazdów goście dodali skuter śnieżny i maleńką łódź podwodną, za co chwała im na wieki - ależ się tym fajnie popierdziela! Obsługa nawijała mi jeszcze o dziesiątkach mini-gier, fantastycznej fabule, kobiecie na noc do łóżka, ale o tym zapomnijcie - na banały i puste słowa szkoda miejsca. Aha, wizualnie wstępnie dałbym "sześć". Na sklepowych półkach gra powinna pojawić się jesienią.



Trzecią grą z tego gatunku był kosmiczny **SLY COOPER AND THE THIEVIUS RACCOONUS**, o którym głośno już było na E3. PIEKNE! Bajkowe wykonanie jest nieziemskie (styl kreskówkowy z delikatną domieszką cel-shadingu), no i ta charyzmatyczna postać głównego świra, tytułowego szopa-złodzieja Sly Coopera. Prace dobiegają końcowi, szarpniemy lada moment. Niepokojąco słabo prezentował się za to **PRIMAL**, nowe dziecko STUDIO CAMBRIDGE, wewnętrznego oddziału SCEE, odpowiedzialnego swego czasu za MEDIEVIL na Szaraczka. Główną bohaterką jest Jennifer Tate, próbująca przywrócić równowagę w tytułowej strefie PRIMAL, gdzie toczy się nieustanna walka między Chaosem i Porządkiem. Takie bzdety, klimatycznie gra przypomina w dużym



Primal



"Kompetentny" pan z obsługi boksów nie potrafił mi powiedzieć. Ech... Wsiadam do samochodu i pruję przez Londyn. Jakieś budynki, most, inne architektoniczne ustrojstwa, ale ponuro jakoś... Do centrum nie dotarłem - pozostaje nadzieja, że sceneria podczas innych misji jest bardziej urozmaicona. I jeszcze jedna sprawa - ta gra nie będzie lepsza od GTA3. Chyba że SONY przesunie termin wydania o kolejny rok, zmieni developera i cholera wie co jeszcze... [koso]



Sly Cooper



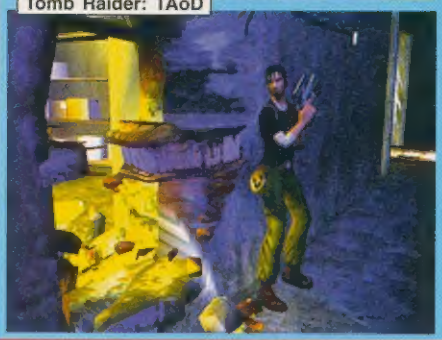
Tomb Raider: The Angel of Darkness

P2 EIDOS

Może i jestem szajbnięty, w każdym razie kolejna część zmagań ze znanej wszystkim serii stanowi dla mnie definitywnie numero uno w przypadku produkcji na PS2 w tym roku. Wiecie, co jest najśmieszniejsze? Gra jest niby tak dobrze znana, niby wszyscy wiedzą o co tu chodzi, a tymczasem jeden z drugim zwiedzającym nie potrafił przejść samego początku (!) nowego TR, zaprezentowanego przez EIDOS w formie ukończonej na dziś dzień w około 70% (rozmawiałem z jakąś panną z obsługi firmy i pomimo tego listopad jest realną datą premiery). Bajer polegał na tym, że układający kod chłopcy z CORE największą atrakcją uczynili w tym tytule elementy skradankowe. Przykład: jest wąski korytarz, w zagłębieniu którego - w jednej z wnęk - śpi pies przywiązany łańcuchem do ściany. Możesz obok niego spokojnie przejść, nie dosięgnie Cię, jeśli jednak zrobisz to nazbyt hałaśliwie piesek się zbudzi i zacznie szczekać. Zaalarmuje tym sposobem strażnika, który przybiegnie i zacznie strzelać - wiadomo o co biega. W praktyce wypadło to nieźle, miło urozmaica typowe dla serii bieganie tam i z powrotem, kombinowanie z przełącznikami, wspinanie się itd. Żadne to jednak novum, rozbudowano tylko pomysł z TOMB RAIDER: CHRONICLES (PSX), jeśli przypominacie sobie motyw z kucharzem w łodzi podwodnej. Mniejsza z tym, świetnie opracowano silnik gry. Animacja zadziwiająco płynna, nie było problemów nawet przy wyświetlaniu większych połaci terenu; nie były one w zaprezentowanym poziomie zbyt duże, ale mimo wszystko. Gorzej nieco z samą jakością wykonania, bo... hmm... mówiąc szczerze, obrazki z gry odzwierciedlają jej stan rzeczywisty - innymi słowy jest zaledwie średnio. Miejscami dają radę co lepsze tekstury (freski na ścianach) i nieźle pomyślane, skomplikowane pod kątem architektonicznym pomieszczenia, np. kwestia z krętymi schodami, zastosowanymi pierwszy raz w historii serii. Wygląd Lary pomijam, wszak to że ma sto miliardów (ironizuję) polygonów na sobie jakoś do mnie nie przemawia i wygląda tak jak zawsze. A jak się szarpie? Nadzwyczaj miło, naprawdę warto czekać; po tym co fragmentarycznie dane było zobaczyć, mocno wierzę w udaną całość tego projektu. [shiva]



Tomb Raider: TAoD





EIDOS

Niezwykle ciekawie, poza nowym TR oraz TS2, prezentował się **HITMAN 2: SILENT ASSASSIN**. EIDOS kaja się za grzechy - wszak pierwsza część HITMAN'a była przeznaczona dla posiadaczy "gramy tylko w strategie" PleCów. 47, bo takie "imię" nosi bohater gry, rezygnuje z zabijania i zatrudnia się jako ogrodnik w jednym z włoskich klasztorów. I pewnie bawiłby się rozróżnianiem zapachu nawozów do końca życia, gdyby nie tajemnicze porwanie Ojca Vittorio. 47 zabiera swoje giwery i śpieszy na ratunek. Historyjka standardowa do bólu, nieprawdaż? Na targach zaprezentowano niemal ostateczną wersję HITMANA 2, co mnie odrobinę niepokoi w kontekście licznych niedoróbek (nie do końca dopracowano sterowanie - miałem problemy żeby ludka odwrócić). Sama gra nie zmieniła się względem "jedynki" ani trochę - sam wybierasz sposób przechodzenia levelu: za pomocą wszelkich dostępnych giwer i w akompaniamencie gorszącej zadymy, czy po cichu, podżynając gardła i czając się pod balkonami;). Agent 47 może przebierać się w ciuszki denatów (fetyszysta jeden!), co by wtopić (ftopić?) się w szeregi wroga. Cóż, jedno jest pewne - H2 będzie tytułem udanym. Ja już sobie idę wytatuować kod kreskowy z tyłu łba...



Hitman 2: SA



Time Splitters 2

P2 X EIDOS

O-ho-ho! Już na dniach (październik) dorwiemy się do drugiej części TIME SPLITTERS, ale już dzisiaj wiem jedno - to będzie killer! Stand z tymże tytułem był na PlayStation Experience oblegany nader gęsto, a to za sprawą zapuszczenia levelu dla rozgrywki wieloosobowej. Miałem przyjemność odstrzelić kilku Murzynów:). Po pierwsze - areny multiplayerowe są OLBRZYMIE. W "jedynce" były znikomej wielkości, teraz bez problemu można się na nich zgubić. Po drugie, rozgrywka jest masakrycznie szybka - nawet nie zdążysz pomyśleć, w które miejsce wkomponować przeciwnikowi kulkę, a już leżysz martwy. Po trzecie - dosyć z macoszym traktowaniem trybu dla jednego Gracza. W TS2 jest on rozbudowany w sposób zadowalający - na każdy level składa się szereg zadań do wykonania (tu coś zestrzelić, tam coś przełączyć), a od dokładności i szybkości działania zależy przyznana punktacja. Zgarniając wysokie noty odkrywa się kolejne etapy, levele i giwery, tak więc stosowna motywacja jest... Gdzie strzelamy? Niemal wszędzie - na Dzikim Zachodzie,





Time Splitters 2

w gangsterskim półświatku Chicago, na stacji kosmicznej - wszak tytuł TIME SPLITTERS zobowiązuje! Broń, którą przyjdzie Ci dzierżyć, jest jak najbardziej adekwatna do epoki, w której umiejscowiony jest dany level. Zapomnij więc o strzelaniu z kolta do kosmitów i pruciu do Indian z lasera:). Że co? Że to już koniec moich wypocin? A gdzieżby tam! Muszę jeszcze wspomnieć o braku sterylności środowiska - wprawdzie nie na taką skalę jak chociażby w RED FACTION, ale całkiem przyjemnie wybija się szyby, czy zbija lampy. By urozmaicić nieco skostniałe bądź co bądź założenia gier z gatunku First Person Shooter, panowie z FREE RADICAL DESIGN (developer) zapodali nawet element skradanki! Bajer polega na tym, że na jednym z etapów (Siberian Dam) zdejmowanie strażników ze snajperki i wysadzaniu talerzy radarów zapobiega zbiegnięciu się większej zgrai Rusków gotowych wpakować Ci w tułów kilka funtów ołowiu. Niby pierdoła, ale cieszy. Tak przy okazji - może dojść do tego, że do produkcji EIDOSu doczepią się miłośnicy zwierząt. Dość powiedzieć, że wpakowanie małpie między oczy moździerza to w miarę delikatny patent. Ej no, ale ona miała granat w łapce:)... [koso]



ects 2002

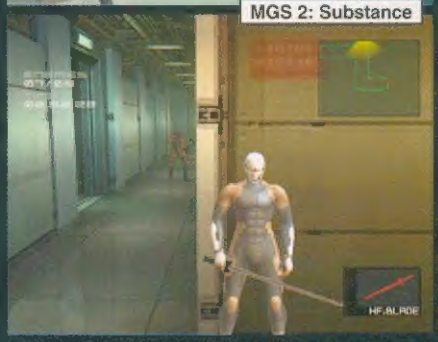
29-31 august earls court london

KONAMI

Na dobry początek mam zaiste magnetyzującą wieść: z nieoficjalnych rozmów z przedstawicielem KONAMI wyniuchałem, że będzie najprawdopodobniej również **PES2** w wersji na Szaraka! Whoohaa! Ma to być europejska edycja wydanego równolegle z WINNNG ELEVEN 6 (w Japonii oczywiście) WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2002. Na stronach firmy nic na ten temat nie ma, jednak po tym co usłyszałem na ECTS-ie jest niemal już pewna ta gra właśnie na PSX'a. Tymczasem w wersję na drugiego Soniaka pykaliśmy bez ograniczeń, mając dziwnie niepokojące wrażenia. Sam nie wiem, co jest nie tak - teoretycznie zaoferowali usprawniony port WE6, ukierunkowany pod kątem wymagań Graczy ze Starego Kontynentu, w praktyce zaś PES2 nie ma w sobie tylu pokładów rajcowności, co japoński odpowiednik. Wytłumaczę to tak: zasiadając do WE6 człowiek wkręca się na długie godziny, tymczasem z PES2 jest trochę jak z PES-em - po dłuższej chwili zaczyna nudzić. Nie wiem, może to specyfika targów (zamęt, dużo ludzi, przepychanki co by zagrać:), może efekt nie do końca jeszcze ukończonej konwersji (najbardziej wkurzała odskakująca od nogi piłka). Do sklepów PES2 trafić ma ósmego listopada, jest więc trochę czasu na wprowadzenia drobnych poprawek i skuteczne zwiększenie grywalności. Wierzę w chłopaków.



MGS 2: Substance



Tymczasem pozostałe głośne zapowiedzi głośnych tytułów spełzły na niczym: Japończycy zaprezentowali wprawdzie większość z obiecanych wcześniej gier, tyle że w wersjach niegrywalnych. Największe emocje wywoływało wspomniane **PRO EVOLUTION SOCCER 2**, z zapartym tchem zerkano też podczas zamkniętego pokazu na **MGS2: SUBSTANCE** (PS2, Xbox), **Z.O.E. 2** (PS2) oraz **SILENT HILL 3** (PS2). Wszystkie te trzy produkcje oglądnąć dane nam było na wielkim telebimie, w formie filmów wideo i... "Nowy-stary" MGS niczym nie zaskakuje. Ot, zestaw kilkudziesięciu misji typu VR. Jedna z zaprezentowanych pokazywała Snake'a uciekającego wzdłuż olbrzymiego kompleksu budynków, inna Snake'a działającego wspólnie z Raidenem - na bank poszczególne misje są i będą ciekawe, tyle że można by tu zaśpiewać: "Ale to już było...". W MGS2 oczywiście, bo SUBSTANCE to tak naprawdę tylko wykorzystanie wszystkich pomysłów weń zawartych plus VR. Podobnie jest trochę z Z.O.E. 2. Nie ma co ukrywać, że pierwsza część kompletnie nie przypadła Graczom do gustu, a "dwójkę" utrzymano dokładnie w tej samej konwencji. Innymi słowy, spodoba się pewnie garstce zapaleńców potrafiących dostrzec bardzo wątpliwy, specyficzny klimat walczących maszyn. UWAGA! W sklepach obie te pozycje, mimo wcześniejszych doniesień o końcówce 2002, dopiero w pierwszym kwartale przyszłego roku! Mowa o PS2, w przypadku MGS-a Billu może się cieszyć, premierę zaplanowano na 5 listopada. (...) Pięknie wyglądały zajawki z SILENT HILL 3. JAKŻE TA PRODUKCJA JEST POKRĘCONA! Nie wiem, co trzeba mieć w głowach i ile nie spać, by wymyślić oraz przelać do gry tak chore wizje. Jest jeszcze ciemniej, jeszcze mroczniej, jeszcze bardziej zwyrodniale niż w dwóch poprzednich częściach. Świetnie, klimatycznie dobrano tekstury, wypatrzyliśmy nowe rodzaje broni, m.in. karabin maszynowy. Zerknijcie na zdjęcia, wreszcie KONAMI udostępniło je w dobrej jakości.

Dalej była cała masa gier sportowych. Na licencji Disneya powstają piłka nożna, koszykówka oraz "deskorolka", zatytułowane odpowiednio **DISNEY SPORTS SOCCER**, **DISNEY SPORTS BASKETBALL** oraz **DISNEY SPORTS SKATEBOARDING**. I co? I nic, zwłaszcza ta pierwsza wykonana jest z jajem, z uwzględnieniem niemal wszystkich postaci słynnej amerykańskiej wytwórni, jednak strasznie udziwniono sterowanie. Początkowo sądziłem, że może to wina pada od "kostki" (tylko na tę maszynkę gry owe się ukażą, odpowiednio 5 i 12 listopada), ale to nie to - po prostu programiści coś zwalili i ciężko jest wyczuć w grze odpowiedni moment do podania, wślizgu bądź zwodu. Na plus zaliczam mnóstwo fajnych power-upów porozrzucanych na boisku, świetną animację postaci i wesoły klimat budowany przez co głupsze zagrania co głupszych postaci (vide padający na glebę Goofy). Inna sportowa seria, EVOLUTION, przyniesie posiadaczom PS2 oraz GCN-ów **EVO SNOWBOARDING** i **EVO SKATEBOARDING**. Szarpałem dłuższą chwilę wynosząc średnie wrażenia, brakuje tym produkcjom poweru - i tyle. Ostatnią pozycją był kosz **NBA STARTING FIVE**, który tak naprawdę (zmieniono celowo nazwę) stanowi kontynuację kapowatej serii NBA 2NIGHT. To dokładnie "to samo", nawet grafika nie uległa większym zmianom, bardzo zbliżony jest też schemat rozgrywki (dno, mówiąc szczerze). Szykują dwie wersje: na PS2 ukaże się z początkiem października, a na X-a z jego końcem.



Z.O.E. 2





Silent Hill 3

ELECTRONIC ARTS

Wyścigi czy raczej... pościgi? Ha, sam już nie wiem, co lepiej obrazuje **NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2**. Szarpałem na wersji PS2, bo tylko takowa była dostępna (gra ukaże się także na X-a i GaCka) i... huh... najbardziej grywalny jest właśnie motyw z uciekaniem przed policją bądź przejęcie roli tych ostatnich i pomykanie za drogowymi piratami. Fury z licencjami, z wielu znamienitych stajni (np. Ferrari, BMW, Porsche, Jaguar, Lamborghini), całość do bólu przypominająca wcześniejsze, znane z pierwszego Plejaka części. Podobnie zresztą jak model jazdy - trochę za bardzo jednak, jak na mój gust, "kołysze" wozem



NFS: HP2

raz w lewo, raz w prawo, ale idzie szybko się przyzwyczaić. No i to cholerne efekciarstwo serwowane przez EA, tu objawiające się zwolnieniami animacji (slow motion po prostu), w momencie gdy wózek odrywa się od ziemi po wjechaniu na jakiegoś hoopa. Na początku motyw rajcuje, po dwudziestu minutach miałem jednak ochotę w kogoś walnąć padem. Mimo ziarnistej, przeciętnej grafiki dają radę niektóre trasy - długie, ciekawie zaprojektowane, w większości umiejscowione w terenie niezabudowanym (lasy, góry, strumyczki i tym podobne). Inną ścigałką z obozu EA (BIG!) jest niedawno ujawniony **SHOX**, podejmujący bardziej tematykę szutrową. Licencje na kilka znanych marek samochodów, np. Toyotę, Peugeota, Audi, BMW oraz Subaru, w połączeniu z dobrze zróżnicowanymi i odwzorowanymi trasami (dżungla w Azji, obszar pokrytej śniegiem tundry, piaski pustyni), dało świetny rezultat. Idealnie płynna animka, wyrazista, godna uwagi grafika, ciekawy - choć wymagający dobrej chwili obczajenia - model jazdy. Gra jest praktycznie ukończona, w sklepach pojawi się na początku listopada (najpierw PS2, później konsolki MS oraz NINETNDO). Tuż obok czekały telewizory z odpalonym **THE SIMS** (PS2), czmychnąłem więc czym prędzej stworzyć własnego Sima. Możliwości nieco mniejsze niż w wersjach na blachę, w każdym razie ludka zaprojektować można "od stóp do głów". A jak jest w środku? Przede wszystkim, grę ukazano z bliższej perspektywy, przez co poszczególne elementy wyposażenia domu czy postacie samych mieszkańców są znacznie większe niż na PC. Michael Perry, główny producent, mówił dużo o udanej próbie przeniesienia magii cechującej tę serię i, prawdę powiedziawszy, chłop miał dużo racji. Czuć klimat, miłośnicy strategii tego typu niech już notują przybliżoną datę wydania: listopad.

Podczas zamkniętych pokazów, jeszcze przed rozpoczęciem właściwego ECTS-u, "elektronicy" zaprezentowali również



The Sims

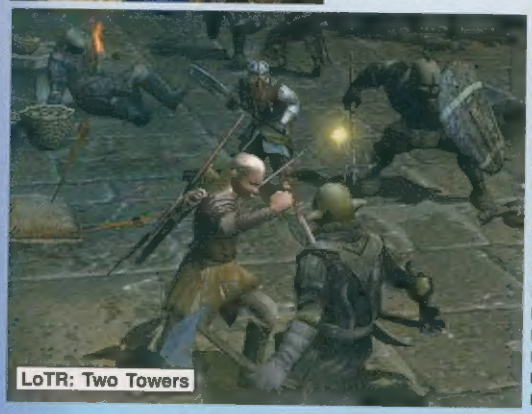
Piła



konwersje na Cube'a oraz X-a znanego z drugiego Soniaka **MEDAL OF HONOR: FRONTLINE**. Wizualnie nie dostrzegłem większych różnic, może delikatnie podciągnięto rozdzielczość tekstur, nic poza tym. Kusić będzie z pewnością jednak tryb dla czterech Graczy na podzielonym ekranie, w przypadku sprzęcicha Billa port zaoferuje również znacznie lepszą ścieżkę dźwiękową w Dolby Digital 5.1. Klimaty strzelania w ujęciu FPP oferowały też nowe przygody agenta 007, pod postacią **JAMES BOND 007: NIGHTFIRE**. Dało się zauważyć niezłe teksturki imitujące prawdziwą facjatę Pierce'a Brosnana, dało się zauważyć ten sam co w poprzedniej części engine i baaardzo podobne zadania. Miłośnik pięknych kobiet, szybkich samochodów i niekoniecznie mieszanego Martini biega, strzela, pomyka samochodami spod igły BMW - standardzik. Ot, kolejna gra "na siedem". Była też elektroniczna adaptacja powieści Tolkiena, **THE LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS** (PS2). Hm, mogą być z tego ludzie! Niby standardowy "beat'em up", a grało się sympatycznie. Kierowana przez Gracza postać jest wspomagana sterowanymi przez konsolę towarzyszami,



aby było milej - co pewien czas przez ekran przebiega hobbit, uderzając znienacka jednego z przeciwników. Trójkę bohaterów (Aragorn, Legolas i Gimli) można po każdym levelu dopakować (podnieść parametry, ew. kupić broń itp.) - nie jest to co prawda tak oczekiwany zwrot w kierunku eRPeGa, ale zawsze jakieś


LoTR: Two Towers

urozmaicenie, nieprawdaż? Aha, pojawiła się plotka jakoby jedną z ukrytych postaci był Isildur - wszak w zmierzającym do kin "Two Towers" odegra niebagatelną rolę. Co ciekawe, wspomniany koleżka może walczyć mieczem i pruć z kuszy jednocześnie! Z kolei dla lubiących tematykę sportową, EA przygotowało krótkie pokazy **FIFY** oraz **NBA LIVE 2003**. O ile ten drugi tytuł jeszcze był do przełknięcia, tak w przypadku piłki kopanej rzec coś można o tragedii - nie podano jakie jest zaawansowanie prac, ale gra wyglądała i ruszała się gorzej niż koszmarnie. Po co to komu...

...w przeciwieństwie do miłego dla oka platformera od ekipy z KROME STUDIOS, pod nazwą **TY THE TASMANIAN TIGER** (PS2). Pierwsza rzecz to ciekawy, sympatyczny bohater - a to już jest co najmniej połowa sukcesu. Po drugie, gra jest bardzo kolorowa, pięknie miejscami wykonana. Po trzecie, popyla się tu trochę na wzór produkcji z udziałem Crasha, jest jednak wiele nowych, ciekawych patentów (bumerangi... BUMERANGI!). Trzy zaprezentowane grywalne poziomy miały problem z kamerą (nie nadążała za akcją, gubiła momentami bohatera), całość śmigała za to w pełnych sześćdziesięciu klatkach na sekundę. Nie będzie to hit na miarę JAK & DAXTER, ale solidna, dobrze wyważona pod kątem miłośników gatunku produkcja.


Ty The Tasmanian Tiger

UBI SOFT

Tum tu rum tum... Aż wypadało sobie zanucić pod nosem, na widok **RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC**. A może pewnej laski z UBI SOFTu? Firma miała na pewno najbardziej efektowne stoisko na całym ECTS-ie, na dużej przestrzeni ładnie wkomponowano kilka telewizorów plazmowych z odpalonymi w większości potencjalnymi hitami. Zdecydowanym faworytem jest **SPLINTER CELL** (zwycięzca tegorocznego ECTS-u w kategorii najlepsza gra konsolowa), o nim przeczytać obszerniej możecie w bieżącym numerze w postaci Play Testu w "CN?", tu skupić się wypada na numero due francuskiej firmy, czyli wspomnianej we wstępie trzeciej części przygód uszatego. Dostępny był m.in. jeden poziom walki z bossem, widokiem którego troszeczkę można i trzeba się było rozczarować. Mizerne, praktycznie kopia zabawy i grafiki z poprzedniej części. Znacznie lepiej wypadł poziom normalnej eksploracji. Wyraźnie powiększono poziomy, jest więcej popierdółek do zbierania i większe zamotanie. W przypadku wersji PS2 (gra obsłuży wszystkie trzy maszynki nowej generacji) widać było poprawę grafiki i wydajniejszy engine, co objawiało się może nie tyle zwiększeniem rozdzielczości i poprawą jakości tekstur, a bardziej wyraźnie zwiększoną liczbą wyświetlanych, często ruchomych obiektów. Pozostał śliczny, bajkowy styl i niesamowita grywalność - cudowny platformer, mimo odtwórczości. A kojarzycie "superkwęka"? Tak właśnie przetłumaczono w naszym pięknym kraju postać bohatera komiksów Disneya, w którego wciela się sam Kaczor Donald. Co w związku z tym? W sumie nic, ale czapeczkę ma fajną! Patrząc na **DONALD DUCK AS PK** (ewentualnie DISNEY'S PK) zastanawiający wydaje się być fakt, że do premiery zostały zaledwie dwa miesiące - po pierwsze przesadnie rozmyte są tekstury (mówię o wersji na GaCka; coś jak na N64. Będą też porty na PS2 i X-a), po drugie jakość tych ostatnich pozostawia wieeele do życzenia. Niby jest zastosowany cel-shading, niby kod piszą z wykorzystaniem mocy nowej konsolki NINTENDO, niby wg DISNEYa gra jest wciągająca, niby... Hmm, za dużo tych "niby". Wg mnie gra stanowi raczej kiepskiego platformera, skierowanego przede wszystkim do najmłodszych Graczy, i takie dokładne przeciwieństwo rajcownego RAYMAN 3. Z pozytywów wypatrzyłem możliwość zabawy niemal wszystkimi gadżetami znanymi z komiksów o Superkwęku, wliczając w to np. zajefajne pojazdy o niekonwencjonalnych możliwościach.


Rayman 3: HH


Ghost Recon



XIII

Wizja przyszłości Toma Clancy'ego daje popalić (odsyłam do książek), podobnie jak wyczekiwany z niecierpliwością **GHOST RECON**. Konwersja z PieCa wyjątkowo się udała (ogromne połacie terenu nie zostały ani trochę okrojone!), a kwestię sterowania rozwiązano wręcz po mistrzowsku (banalne w obsłudze). Taktycznych FPS-ów nie ma na konsole zbyt wiele, GR "otworzy gatunek" z wielką pompą - co gwarantuję. I to już w październiku! Kolejna gra UBI SOFTu, **SUM OF THE ALL FEARS**, jedzie na tym samym engine'ie co GHOST RECON, jednak klimatem i grywalnością bije tenże tytuł, może nie na głowę... ale trochę na pewno:). W przeciwieństwie do GR, akcja skupia się wewnątrz pomieszczeń, a misje - przynajmniej te zaprezentowane na ECTS-ie - wydają się bardziej złożone. Gra wyląduje na półkach sklepowych lada dzień, oczywiście też jest inspirowana powieściami Clancy'ego i nawiązuje raz że do książki, a dwa do wyświetlanej od pewnego już czasu produkcji kinowej pod tym samym tytułem. "Szuter" FPP, tyle że mniej taktyczny, bardziej nawiązujący do klasyków gatunku, jawił się i mienił pod nietypową nazwą **XIII**. "Trzynastka" jest kolejnym dającym radę aż miło projektem UBI SOFTu - wydawca ten przygotował na końcówkę bieżącego roku niesamowity line-up. Umiejętnie połączono tu trzy elementy: połygonalne, standardowe środowisko gry, potraktowane cel-shadingiem postacie oraz motywy komiksowe, w postaci np. pojawiającego się na ekranie napisu "Boom!" po wystrzeleniu pocisku. Mówię Wam, kapitalnie to wygląda, kapitalnie się szarpie i jest to jedna z tych nietuzinkowych, wnoszących chociaż troszeczkę czegoś nowego i świeżego pozycja. Data wydania: końcówka roku (PS2, X) i początek przyszłego (GC). Z kolei przechodząc w klimaty stricte przygodowe, na horyzoncie zamigotał następny, po MYST i RIVEN, tytuł ze słynnej serii, konkretnie **MYST 3: EXILE**. Mimo rzekomego "skoku w nową jakość" zapowiadanego przez producenta, nie zauważyłem jakichś znaczących zmian. Widok z oczu bohatera, zbieranie przedmiotów - czyli to, co już było. Za to bohatera można płynnie obracać o 360 stopni. Solidny tytuł dla fanów gatunku.

Piła



ects 2002

29-31 august earls court london

CODEMASTERS

Wiem jedno, **COLIN MCRAE RALLY 3** nie zwiedzie fanów serii! Obojętnie, jakiej konsoli by nie posiadali (PS2, X, GC). Najdłużej trzaskałem w najbardziej moim zdaniem dopracowaną wersję na drugiego Soniaka - może dlatego, iż jeździć można było z wykorzystaniem Drivng Force'a Logitechu, co skutecznie podnosiło wrażenia z gry, i to przynajmniej dwukrotnie... Enytej, model jazdy. Jak na mój gust, wyraźny powrót do korzeni, do pierwszej części. I jak dla mnie bomba, "jedynkę" po dziś dzień uważam za mistrza gatunku w klimatach rajdowych na wszystkie platformy. Znakomicie można wyczuć poślizgi, auta kapitalnie się prowadzą, animacja kopie zady. Niektórzy narzekali na efekt kolizji, co i mnie troszeczkę zirytowało - nie wiedzieć czemu, programiści zawęzili szerokość trasy i nie można teraz wyjechać zbyt daleko (auto odbija się często od maleńkich przeszkód: krzaczka, kamienia itd. - coś jak w V-RALLY 3). Trochę kapa w tym temacie, ale może taka była specyfika trasy, na której popyłałem (chyba sam w to nie wierzę:). Graficznie wersja na PS2 może nie rozwalała, ale na pewno pozytywnie zaskoczyła, wszak spodziewać się można było dość przeciętnej oprawy, a tu proszę, proszę... Dużo detali, dobre tekstury, pięknie wymodelowane auta. Wersja na X-a pracuje w wyraźnie wyższej rozdzielczości, ponadto ma kilka niedostępnych na PS2 efektów (między innymi bump-mapping), portu na GaCka nie zaprezentowano. Całość była ukończona w 98%, więc do premiery pozostały dni - ja już odliczam...

Spieszą się "Mistrzowie Kodu" z rzuceniem na rynek najlepszego konsolowego menadżera, oj spieszą. Na targach zaprezentowali jedynie grywalną (choć to pojęcie względne) opcję meczu. Nie różnia się ona - zarówno wizualnie, jak i w kwestii dostępnych opcji - od poprzedniej części **LMA**, a na temat zmian trybu menedżerskiego nikt nie sypnął, to i odszedłem z kwitkiem. Prorokuję kolejny rok odcinania kuponów ze sławy tegoż tytułu.

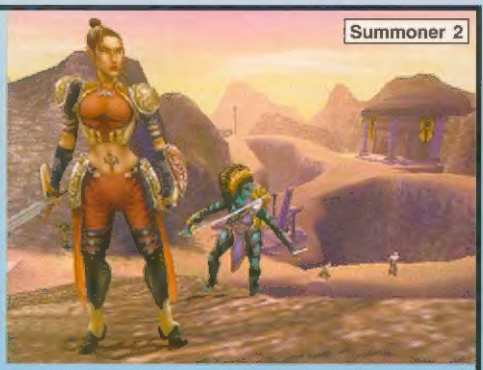




Colin McRae 3

THQ

Gdy za kilka miesięcy facet w sklepie z grami zapyta Was, co chcecie kupić na drugiego Soniaka, odpowiedzcie po prostu: **SHUT YOUR MOUTH!** Gdyby nie skumał, dorzućcie przedrostek **WWE SMACKDOWN**. Gra zapowiada się rewelacyjnie - choć nie przepadam za growymi wrestlingami, bawiłem się przy standzie z WWES zarąbiście. Względem trzeciej części podpakowano wygląd postaci widoczną ilością polygonów, również animacja przestała szwankować. Dorzuć do tego MEGAOGROMNY edytor wrestlerów i masę przeróżnych trybów gry, a już wiesz, w jakim celu przyrąbiesz w łepetynę swojej śwince-skarbonce... A z innej, eRPeGowej beczki: na standzie hulała "wcześnie wyglądająca" wersja **SUMMONERa 2** (30 FPS-ów!), a przecież do premiery już tylko parę miesięcy. Cała reszta na szczęście - wraz z gameplayem i założeniami systemu gry - uległa dość znaczącej poprawie. Można przypuszczać, że na ubogim peesdwójkowym rynku RPG-ów SUMMONER 2 namiesza.



Summoner 2

Zagadka: gra na PS2 z akcją umiejscowioną w XXII wieku, pięć lat po wydarzeniach zawartych w "jedynce", kontynuacja jednej z bardziej (umownie...) oryginalnych strzelanin FPP ostatnich czasów. Odpowiedź: **RED FACTION 2**. Była grywalna wersja i wiem jedno: w jeszcze lepszym, dużo konkretniejszym stopniu wykorzystali koderzy możliwości, jakie daje im engine oraz technologia Geo-Mod. Wystrzelone pociski zdolne są tu rozwalić niewiarygodnie dużą liczbę obiektów, włączając w to oczywiście potężne ściany, kanały w ziemi i tym podobne. Dalej są miejscami ograniczenia (np. nie mogłem przebić się przez jedną ze ścian do sąsiedniego korytarza, mimo że była gruba może na pół metra, tymczasem kilka metrów dalej rozwaliłem bez przeszkód trzy razy grubsze, wykonane z dużo mocniejszego materiału drzwi), jednak nie przeszkadza to specjalnie w zabawie - jest nieźle, zwłaszcza że poprawiono jeszcze w sposób wyraźny inteligencję przeciwnika. Kapitalne są też lokacje, utrzymane w futurystycznych (w końcu to XXII wiek), świetnie technicznie zaprojektowanych klimatach. W listopadzie premiera.



Shut Your Mouth!

ACCLAIM

Flagowym produktem firmy niewątpliwie jest **BURNOUT 2: POINT OF IMPACT** (PS2, Xbox, GC), wyjątkowo oblegany na ECTS-ie. Z jednej strony to tylko zwykła kontynuacja doskonałej zabawy cechującej część pierwszą, z drugiej rzecz dostarczająca niesamowitych wrażeń - wszelkie stłuczki i wypadki ukazane są z jeszcze ciekawszej strony. Ludziska, jak to fantastycznie wygląda! Podczas zderzenia auta rozpadają się dosłownie na kawałeczki, co doskonale uwypuklane jest przy efekcie slow motion. Z realizmem, co prawda, dużo wspólnego to nie ma, ale pie..., za przeproszeniem, realizm! Pozostał ten sam zręcznościowy charakter, są znacznie ciekawsze trasy (dłuższe, bardziej pokręcone), dopakowano grafikę i ogólnie "bum-cyk-cyk"! W dodatku "bum-cyk-cyk" dostępny dla posiadaczy dowolnego Next Gena, już w październiku. Co tam dalej? Gra o intrygującej nazwie **BMX XXX** na PS2. Dave Mirra wycofał się z tego projektu (że jego wizerunek ucierpi czy coś), ale tytuł ten nadal może zamieszać - może nie tyle niesamowitymi rozwiązaniami rozgrywki, co... no właśnie. Na stoisku ACCLAIMu do standu z BMX XXX nikt nie podchodził, bo po dłuższej pauzie załączała się sekwencja FMV z pewną seksowną panienką... A gra ma być wyładowana po brzegi podobnymi bonusami. Rowerek tylko od 18? Hm, kiedy do gier będą dołączać kontroler w postaci rury do tańczenia?



Burnout 2

Pila

SIERRA


Malice

Powiedzmy sobie szczerze, że GameCube podczas tegorocznego expo istniał na targach w stopniu zaledwie marginalnym. Tym bardziej ucieszyła prezentacja **DIE HARD: VENDETTA**, świetnie zapowiadającego się "szutera" FPP. A więc tak: fajnie i ciekawie zrealizowane lokacje, świetna, trzymająca stały poziom trzydziestu klatek na sekundę animacja, niezły arsenał broni. Jest również licencja na postacie, a i postać McClaina ciągle się przewija (części znanych z filmów bohaterów głosów użyczyli znani aktorzy, m.in. wyłapałem charakterystyczny ton oficera Powella). Mało konkretnie tylko steruje się GaCkowym padem - i naprawdę nic na to nie poradzę. Producent tym bardziej, bo premiera w listopadzie, więc raczej niewiele już zmienią; dostępna wersja ukończona była blisko w 90%. Ponadto SIERRA przygotowała zamknięte pokazy głośnego, tyle że dobrych kilka lat temu, platformera **MALICE**. Gra miała być jednym z ekskluzywnych, kopiących zady wszelkim niedowiarkom i przeciwnikom Gatesa launch title na Xboxa, tymczasem ARGONAUT (developer, twórcy obu części CROCa z PSX'a) męczy się z tym projektem od dobrych pięciu lat. Na dzień dzisiejszy wiadomo, że MALICE trafi w napędy PS2 oraz X-ów, wiadomo że zadebiutuje wreszcie jesienią, wiadomo też, że nie będzie żadnym hitem czy rewolucją. Ot, dość banalna gra, jakich wiele w tym gatunku, w dodatku denerwująca jest praca kamery i udziwnione sterowanie. Dostępne były dwa standy z wersją na konsolę SONY i dwa z wersją na pudło MICROSOFTu - nie będę czarował, napiszę krótko: ta druga wygrywa bezdyskusyjnie, nokautem można by rzec. Różnice w grafice są większe, aniżeli w TUROK: EVOLTION (patrz recenzja w bieżącym numerze) i naprawdę Bill nie wyciągał przy mnie portfela. Z jednej strony potwierdzają się moje przypuszczenia sprzed blisko roku, o coraz bardziej z czasem uwidaczniającej się przewadze technicznej X-a, z drugiej chętnie dałbym w łeb niektórym producentom, bo olewają coraz częściej układanie wydajnego kodu z góry na dół. MALICE to jeden z przykładów.


Die Hard: Vendetta



MIDWAY

Goście promowali też mocno **DEFENDER**a, czyli nową wersję klasyka znanego z automatów. Ta typowa strzelanina, przygotowywana na listopad na wszystkie trzy Next Geny, w zasadzie nie powalała w żadnym aspekcie - przeciętna oprawa szła w parze z przeciętną grywalnością. Kilka udanych elementów (niezłe wybuchy, intuicyjne sterowanie) nie ratuje tego tytułu, odszedłem zniesmaczony po kilkunastu minutach zabawy. (...) Nie lubię bijatyk, ale w **MORTAL**a zawsze jestem gotów szarpnąć. Zgodnie z tym przesłaniem przyciąłem chwilę w "piątecznę"... i już wiem, że VF czy DOA zdetronizowane nie zostaną. Gameplay mocno trąci SOUL CALIBURem, co w tym przypadku nie jest zaletą - MIDWAY powinien obrać wreszcie azymut serii, tzn. albo-albo - albo oręż, albo gołe pięści. Grafika prezentuje się niczego sobie, ale klimat MK został już chyba ostatecznie zatracony. Na ostateczny werdykt poczekajcie do grudnia. Chłopaki z MIDWAY głośno zachwycali się **HAVEN: CALL OF THE KING** na PS2, platformówką tworzoną przez TRAVELLER'S TALES podobno już przez przeszło trzy lata. Hmm. Jeśli tak jest w istocie, to obijali się nieco, żadna to rewelacja - typowa zabawa w zbieranie popierdółek, skakanie, kilka mini-gier i "takie tam". Odszedłem bez żadnych emocji, średniak.



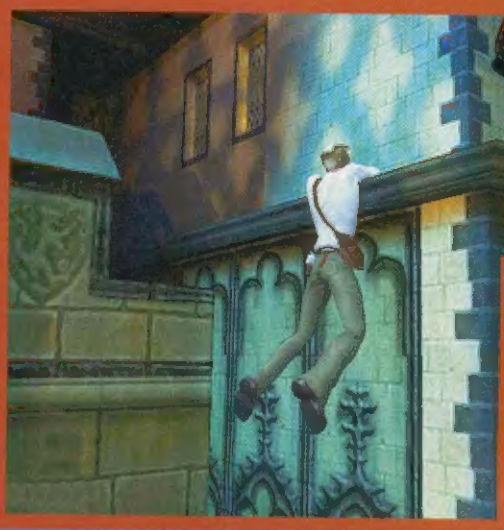
Mortal Kombat: DA

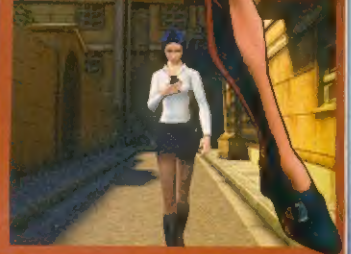


Broken Sword: The Sleeping Drago

REVOLUTION

REVOLUTION prezentowało swój sztandarowy tytuł na osobnej konferencji, co pozwalało nam przyjrzeć się nowemu BROKEN SWORD w spokojnym, niemal sielankowym klimacie (tzn. bez przepychanek charakterystycznych dla testowania gier w PlayStation Experience:). Rzecz najważniejsza - autorzy zrezygnowali z tradycyjnego systemu point'n'click (jak stwierdził jeden z programistów francuskiej firmy, Charles Cecil - "The point-and-click adventure is dead. The adventure as a genre is alive and healthy." Cóż, nic dodać, nic ująć...) na rzecz swobodnego poruszania się postaci w pełnym 3D. Nie jestem fanem takiego rozwiązania w przygodówkach, ale postęp jest już chyba nie do zatrzymania. Enyłej, w grze mają znaleźć się znani już bohaterowie - George Stobbard i jego przyjaciółka Nico, ale również inne, epizodycznie dotychczas występujące w serii postacie. Fabuła obraca się wokół tytułowego smoka, którego tajemnicę znają i chcą wykorzystać (a więc zapewne obudzić;) Templariusze - rzecz jasna Gracz ma do tego nie dopuścić. Trzeci BROKEN SWORD ma się różnić od poprzedników. Mają się weń znaleźć elementy zręcznościowe, choćby takie jak oklepana już skradanka, jednak nadal lwia część gry wymagać będzie intensywnego joggingu szarych komórek. Zagadek ma być sporo i, co ciekawe, do rozwiązania wielu z nich będzie prowadzić więcej niż jedna droga. Nie jest to może - jak upierają się panowie z REVOLUTION - nieliniowość, ale summa summarum dobrze to wróży temu tytułowi. Ja w każdym razie czekam z niecierpliwością, póki co jednak nie znamy nawet daty wydania - Cecil przebąkiwał coś o 2003 roku (PS2 - rozpatrywane są ewentualne konwersje na Xkloca i GameCube'a). [koso]







ects 2002

29-31 august earls court london

RAGE

Jest fajnie - "pięciologię" ze Stalowym Sylwkiem łyknąłem kilkakrotnie, to i na grę czekałem z wypiekami. Jak na boks, tytuł ten porusza się całkiem żwawo (dynamiką łyka takiego np. KNOCKOUT KINGS '02), a i system walki opracowano sympatycznie - dają radę zwłaszcza zmyślne uniki (z których można wyprowadzić zgrabnego uppercuta). Bokserów w **ROCKY** do wyboru jest całkiem sporo (samego Rocky'ego jest sztuk kilka - po jednym na każdą część filmu), a i ładnie purpurowieją po co mocniejszych fangach. Ot, taki mój "czarny koń". Na PS2, X-a oraz GCN. W lutym przyszłego roku zadebiutuje **ROLLING**. Hm, o so chosi? Że niby w 60-procentową wersję grałem? Jeśli tak, to wszystko jasne - gosh, w to się ledwo dało grać! Rolkarze pływający w powietrzu, dziwne akrobacje, graficznie "nie ten-tego"... Będąc na fali szarpania w AGGRESSIVE INLINE niemal pokryłem stand wymiocinami, niemniej grzechy wybaczam - ale do lutego ma być lepiej, kuna! Ale najlepszy i tak był **TWIN CALIBER**, niezwykle ciekawa koncepcja połączenia strzelanin a`la THE HOUSE OF THE DEAD (na guna), z normalną jatką typu QUAKE czy UNREAL. Dużo zombiaków, pokręcone lokacje - między innymi w znakomicie odwzorowanych kanałach - mocno "arkejdowy" styl i masa strzelania. Kamera przedstawia akcję w ujęciu TPP, a z tego co wyniuchałem, największą radochę sprawia szarpanie w trybie dla dwóch Graczy, w formie Cooperative`u. Dopiero wtedy zaczyna się prawdziwa rzeźnia, a na ekranie pojawiają się dosłownie chmary coraz to większych i coraz bardziej obrzydliwych stworów. Dla lubiących tego typu zabawę - poezja.



Rocky

ACTIVISION

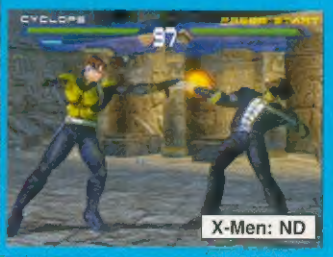
Wydawca ten kojarzy się pewnie każdemu z całą gamą "deseczek" i tym podobnych wynalazków - całkiem słusznie zresztą. Promowali oczywiście **TONY HAWK`S PRO SKATER 4** na każdy z Next Genów; na standach widniała data wydania "grudzień '02", natomiast procent zaawansowania prac nad tymże tytułem - raptem 60%. Typuję poślizg premiery, bo do dopracowania jest jeszcze sporo - zarówno w zakresie sterowania, jak i fizyki skaterów. Póki co zachwycony jestem wielkością leveli (w tym względzie "trojeczka" wysiada, a DAVE MIRRA jest zagrożony!) i całą masą interaktywnych ludków "przydzielających" questy do wykonania. Będzie hicior! ACTIVISION próbuje też zbić kasę na licencji najpopularniejszego universum komiksowego w USA, ale w przypadku **X-MEN:ND** plan ten raczej nie wypali. Raz, że konkurencja na rynku bijatyk panuje okrutna, dwa - ze opisywany tytuł nie ma odpowiedniego powera, by zaistnieć. Siakieś takie sztywne sterowanie, animacja przycinająca przy projectile'ach - huh, sporo pracy czeka developerów, bo inaczej po tę grę sięgną wyłącznie fani Marvela. Tymczasem szykowane na październik **RALLY FUSION** (wszystkie trzy NG) spodobało się głównie za sprawą dopracowanej i nieźle oddanej grafiki. Ładnie wymodelowane samochody, na licencji, proste menu, mało dłubania w wozach. Słowem: arcade. Coś bardzo zbliżonego do V-RALLY 3, choć na pewno nie tak rajcownego. Można zagrać.



Twin Caliber



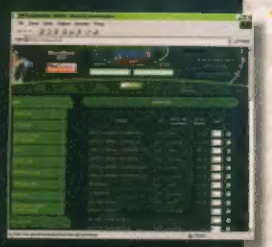
Rally Fusion



X-Men: ND

ul. Kośnego 48/1
45-372 OPOLE
(0 prefiks77) 456 50 54
0603 07 08 07

sklep polecany przez:
PSX.NET.PL



www.namax.com.pl

GRY I AKCESORIA DO PLAYSTATION

Katalog z ofertą bezpłatny

NAMAX



- gry i akcesoria do PlayStation
- przyjmujemy gry w rozliczeniu na PS2 i PSX-a
- przy zakupie lub wymianie gier na PSX-a powyżej 200,00 dołączamy upominek gratis
- stały koszt przesyłki 5,00 zł
- na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
- gry już od 40,00 zł



Piła

Tokyo Game Show 2002 Autumn

Szybki rzut okiem

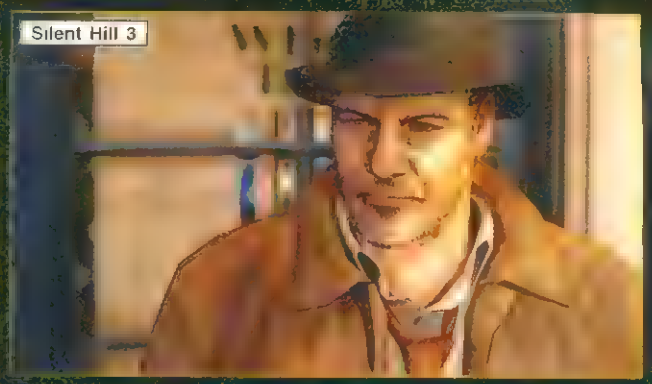
Najpierw ECTS, teraz kolejna edycja TGS-u - idzie jesień. Japońska stolica raz jeszcze ugościła większość z liczących się na świecie firm wydawniczych, choć niestety renoma i rozmach tokijskich targów z roku na rok są coraz mniejsze, podobnie jak obraz ostatnich imprez w Londynie. Mniejsza z tym. Tegoroczny TGS (20-22 września) miał naprawdę kilka interesujących momentów, a i było w co zagrać.

[illegible] stanowczą produkcję ze świata sterowań. Co zaskakujące, gra zyskała status wyłączności na wersję konsolową - po szczegóły zapraszam do zapowiedzi w dalszej części "CNY". KONAMI odkryło przynajmniej część kart związanych z trzecią częścią SILENT HILL - najpierw podbijając [illegible] nowym, przygotowanym specjalnie z myślą o expo trailerem, by po kilku godzinach udostępnić w pełni grywalne demo. Chyba zbyt pochopnie, bo o ile zwiastun wideo przyjęto z zachwytem, tak wrażenia zwiedzających z gry właściwej mówią o delikatnym rozczarowaniu. W niewielkiej lokacji na terenie parku pokusić się było można jedynie o eksplorację małego terenu, odkrywając ślady popełnionej tu wcześniej zbrodni - technicznie wszystko wygląda niemal dokładnie jak w SH2 i nie dziwi premiera najwcześniej wiosną przyszłego roku (Japan). Genialne wrażenie wywołało natomiast pojawienie się dema DEVIL MAY CRY 2, w którym Dante pomyka po samym centrum nowoczesnego miasta; lokacja ni w zgb nie podobna do mrocznych komnat z części pierwszej. Zyskały na jakości i detalach tła, są nowe ruchy oraz obiecana druga odrębna postać. Pewniak, którym CAPCOM zastąpuje sklepy KKW w styczniu 2003. W ofercie mają też zapowiadane od dłuższego czasu RED DEAD REVOLVER, które NARESZCIE pokazano w postaci kilku ukończonych poziomów. Cudo! To może być jedna z większych niespodzianek początku przyszłego roku (marzec), z uwagi na fantastycznie oddany filmowy klimat westernów i niesamowicie inwilcyjne, dające ostro po berecie rozwalanie przeciwników/sterowenie: lokalizujesz wroga wciskając "L1", lewym analogiem sterujesz postacią Red Handa (fajny chłopak, fajna kawa), prawym dokładnie celujesz, by uderzając w "R1" wystrzelić. Brzmi banalnie, ale w praktyce świetnie się sprawdza; warto na RDR czekać, bez dwóch zdań.

Kontynuując temat gier na PS2, pojawiła się nam pierwsza produkcja ze znanej z automatów i Dreamcasta serii VIRTUAL-ON, tu o podtytule MARZ. Hmm, walczące mechy potraktowano cel-shadingiem, uzyskując niezły efekt, aczkolwiek akurat tym tytułem SEGA wielkiej furory nie zrobi. Innym debiutem, tym razem od SQUARE, okazała się być kosmiczna strategia HANJUKU HERO VS 3D. Kontynuacja projektu znanego jeszcze ze SNES-a







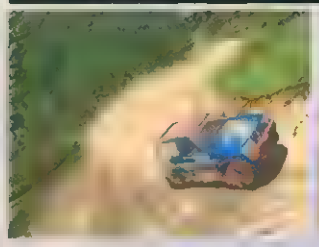
wygląda... specyficznie? Japończycy pewnie to kupią, zaś Europa i Stany bankowo nie będą miały nawet okazji. Dalej był cholernie tajemniczy BREAKER, zupełnie nowa gra akcji w klimatach on-line, której kod układa TECMO. Na razie jest jeden shot, logos oraz wielka niewiadoma. NAMCO na swoim stanowisku na okrągło wyświetlało krótką prezentację MOTOGP3 - i mało kto to oglądał. Podciągnięta w stosunku do poprzedniczek grafika wespół z aktualizacją statystyk to przecież minimum tego, co powinni zrobić. Małe żółte ludki nie byłyby małe i żółte, gdyby nie dostały całej tony pierdółkowatych - znaczy się, ilnych, kolorowych i w ogóle! - eRPeGów, z których na pierwszym planie wyświetliły się najlepsze pozycje: STAR OCEAN 3, ARC THE LAD: SEIREI NO TASOGARE (next-gen... edycja serii przeszła w całkowitki 3D, koniec ze sprite'ami) i TALES OF DESTINY 2 (zdaje się odmiany NAMCO pozostawiło tą grę pałeczkę w gryginalnej konspekcji 2D znanej z PSX'a). Najbardziej rajcowny był bez wątpienia SO3, w anglojęzycznej wersji ma się pojawić wg ENIX w drugim lub trzecim kwartale 2003 (Japonia - listopad 2002). I to tyle w temacie drugiego Soniaka, celowo pomijam tytuły doskonale już znane z E3 bądź ECTS-u, np. ZOE2, TENCHU3, RATCHET & CLANK, SLY COOPER.

[illegible] z logiem [illegible] TECMO i [illegible] sobie". Line-up na GameCube'a sprowadził się w zasadzie (najwięcej standów) do sportowej serii DISNEY SPORTS, spod znaku której wypłynie koszykówka, piłka nożna, [illegible] amerykańskiej i deseczka zwana deskorolką. Z głodniejszych tytułów błyszczał pseudo-do RESIDENT EVIL, czyli znany od dawna RE0 ("zero") - przedstawiciele CAPCOM przywieźli nowe demo, czyniąc tym umiarkowane wrażenie. Z nowości pojawiła się ETERNAL ARCADIA LEGEND, będąca mającym dwa lata na karku portem z Dreamcasta (mocno podrasowanym audio-wizualnie). Niźle wyglądało RUNE 2 i nowy MR. DRILLER DRILL LAND. Tamat Xboxa podsumuję krótko: niewiele rzeczy, jakich by wcześniej nie prezentowano w Los Angeles bądź Londynie, pomijając oczywiście azjatyckie wynalazki typu symulator leżenia na kanapie czy wyścigi ołówków bez gumki na czas. Rządzą PANZER DRAGOON ORTA (grywalna! Jednak jest tak piękna, jak na shotach!), ponadto znane: BLINX, CAPCOM VS SNK 2 i PSO (prezentacja możliwości systemu Xbox Live!) DOA: XBV, KAKUTO CHOJIN czy THE NINJA GAIDEN. Uff... W telegraficznym skrócie to wszystko, o wielu innych produkcjach w obszerniejszej relacji z ECTS-u. Ave! [illegible] shiva]



Auć, rozjechałem tubylca

Dakar 2





Blisko trzystu pięćdziesięciu zawodowych kierowców zasiadających w wozach różnej konstrukcji, blisko dziesięć tysięcy kilometrów prowadzących po niebezpiecznych, głównie nie oznakowanych drogach. Tak w największym skrócie można opisać słynny, legendarny rajd na trasie Paryż-Dakar-Paryż. ACCLAIM ustami przedstawicieli firmy przyznało, że pracując nad DAKAR 2, mocno sobie wzięło do serca uwagi oraz wszelkie sugestie Graczy, jakie napłynęły w związku z wydaniem swego czasu pierwszej, bardzo kiepskiej części tej wyścigówki na PS2, wprowadzając szereg potrzebnych zmian. Wyraźnie więcej jest pojazdów, poczynając od motocykli, poprzez samochody terenowe i wozy rajdowe, a na potężnych ciężarówkach skończywszy. Na drodze panuje większy ruch, częściej można spotkać pędzącego przeciwnika - większość odcinków wprawdzie nadal pokonuje się sam na sam z piaskami pustyni, zgodnie z tym co jest w rzeczywistości, zadbano jednak o urozmaicenie środowiska gry - na trasie pojawia się mnóstwo interaktywnych elementów, w postaci przebiegających zwierząt, powalonych drzew, obserwujących rajd mieszkańców Czarnego Lądu czy wreszcie niebezpiecznych rowów z wodą, bądź wydm. Za solidny plus można przyjąć niezłe (bez rewelacji, ale jest) opracowanie zniszczeń pojazdu, zarówno w postaci mechanicznych, jak i wizualnej. A



Producent: ACCLAIM
Data wydania: LUTY 2003

nawiązując do tego ostatniego - graficznie druga część DAKAR naprawdę wygląda, przynajmniej w wersji na X-a, z którego są wszystkie zamieszczona zdjęcia, więcej niż sympatycznie. Dobre tekstury, płynna, nie zwalniająca ani na moment animacja, sporo przydrożnych obiektów Sterowanie z mocnym zacięciem zręcznościowym, do którego trzeba się po prostu przyzwyczaić i co w sumie chyba najbardziej pasuje do charakteru samego rajdu.□ [shiva]



PRZEGLĄD OCEN INTERNETOWYCH

przyg. platformin

NAZWA GRY	PLATFORMA	OCENA: www.Gamerankings.com		www.VideoGames.com	www.Ign.com	PSX EXTREME
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	XBOX	8,7	7,3		8,5	8
BARBARIAN	PS2	5,0	4,5		7,0	7
CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER	XBOX	8,0	7,0		8,5	8
DEAD TO RIGHTS	XBOX	7,0	7,5		8,5	9
DUKE NUKEM ADVANCE	GBA	7,5	8,2		9,0	8
ELDER SCROLLS III: MORROWIND	XBOX	8,9	8,2		9,4	9
ENCLAVE	XBOX	6,0	7,1		7,2	8
ETERNAL DARKNESS	GC	9,4	8,7		9,0	9
GRAVITY GAMES BIKE: STREET VERT DIRT	PS2	8,7	8,7			9
GT ADVANCE 2: RALLY RACING	GBA	8,1	8,3		8,4	8
GUN METAL	XBOX	8,4	7,0		8,7	8
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	PS2	5,1	7,1		5,0	7
HUNTER: THE RECKONING	XBOX	8,0	6,0		8,7	9
KINGDOM HEARTS	PS2	8,2	8,6		8,0	8
LEGO SOCCER MANIA	PS2	5,0	3,7		5,5	6
LILO & STITCH	PSX	3,8	6,7		6,0	6
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2	PS2	7,2	7,0		8,1	8
MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE	PS2	7,2	6,1		4,0	6
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	PS2	2,5	4,0		2,0	4
MOTO GP	XBOX	8,5	8,0		8,0	7
NIGHTCASTER	XBOX	6,0	5,6		7,3	8
PHALANX: THE ENFORCE FIGHTER A-144	GBA	7,0	7,0			8
PINBALL OF THE DEAD	GBA	8,0	7,7		8,0	8
PRISONER OF WAR	PS2		7,0			8
PRISONER OF WAR	XBOX	6,0	6,3		6,0	6
RESIDENT EVIL	GC	8,9	8,7		9,0	9
ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VII	PS2	7,3	7,0		8,5	7
SCOOBY-DOO! NIGHT OF 100 FRIGHTS	PS2	7,2	5,5		6,7	6
SEGA SOCCER SLAM	XBOX	8,0	7,5		8,3	7
SEGA SPORTS TENNIS	PS2	8,5	7,0		8,5	8
STREET HOOPS	PS2	4,0	6,3		6,7	6
STREET HOOPS	XBOX	4,0	6,3		6,7	6
STUART LITTLE 2	PSX	5,3	2,5		7,0	6
TEST DRIVE: OVERDRIVE	PS2	8,0	8,6		7,5	8
TEST DRIVE: OVERDRIVE	XBOX	6,0			7,3	8
THE MAN OF KRI	PS2	7,5	7,0		8,0	8

W wersji PAL pojawiły się ostatnio PS2: Blade Stalker (w NTSC Gun Survivor 3: Dino Crisis), Legaia: Legend of Excalibur, MX Superfly, Project ZERO (w NTSC Fatal Frame), Tekken 4, UFC Throwdown; GC: Aggressive Inline, Resident Evil; XBOX: Crazy Taxi 3

OGÓLNOPOLSKIE CENTRUM SERWISOWE

PLAYSTATION

(Naprawy pogwarancyjne)



w celu uzyskania koloru z płyt NTSC na PAL ser SCPH (PSX 1), sprzedaż części do konsol, również wysyłkowo,

Naprawy wszelkiego rodzaju usterek występujących w konsolach na miejscu i na wysyłkę z terenu całej Polski!

POSIADAMY 5 LETNIE DOŚWIADCZENIE

UNIRAD GDAŃSK ul.Targ Drzewny 12/14

tel./fax (58) 301 68 90, unirad@interlink.pl

Szaraczek-METR

Wszystkim zainteresowanym sytuacją Szaraka radzimy zerknąć do listy premier europejskich, gdzie znajdą kilka interesujących pozycji, m.in. TONY HAWK'S 4. My odgrzewamy stare tytuły na stronie 64.



Loki: Oto moje TOP 20 dla PSX. Dziwny gość - dziwne gry :).

1. Densha de GO! Professional Sho
2. Densha de GO! Nagoya Tetsudohen
3. Densha de GO! 2
4. Densha de GO!
5. Kisha de GO!
6. J.League Jikkyou Winning Eleven 2001
7. Metal Gear Solid
8. Colin McRae Rally 2.0
9. Grand Theft Auto
10. Crash Team Racing
11. Bomberman Classic
12. Super Puzzle Fighter II Turbo
13. Gran Turismo 2
14. Driver 2
15. N-Gauge Unten Kibun Game· Gatan Goton
16. A Ressha de Gyoukou IV· Evolution Global
17. Discworld 1, 2
18. Bushido Blade
19. Bishi Bashi Special 3. Step Champ
20. Tetris with Card Captor Sakura

Chore wizje chorych Japończyków? Powiedzmy.

Clock Tower 3





Doprawdy rzadko się zdarza, by za produkcję jednego tytułu odpowiedzialne były aż trzy firmy, tymczasem... Przy współpracy CAPCOMu, FLAGSHIP oraz SUNSOFTu, w Japonii powstaje właśnie trzecia część znanej, choć niezbyt głośnej serii utrzymanej w konwencji przygodówki-horroru. Jest rok 1900 Londyn. Kilka tajemniczych morderstw wstrząsa miastem. Do poszukiwań zabójcy włącza się na własną rękę niejaka Alyssa, córka właściciela miejscowego hotelu, gdzie popełniono jedną ze zbrodni. Tu przejmujesz stery... Zwróciłem na ten tytuł uwagę - mimo że nie potwierdzono na razie wersji amerykańskiej ani europejskiej - głównie ze względu na ekipę nad nim pracującą. Dość powiedzieć, że scenariusz ułożył Masushi Sugimura, gość maczający ostatnio palce przy fabule DEVIL MAY CRY, za ścieżkę dźwiękową odpowiedzialny jest z kolei Kouji Kubo (pomoc przy efektach w SILENT HILL 2). Niestety koderów zatrudniono już znacznie mniej zdolnych, co przełożyło się na dość surową, trochę nazbyt sterylną i sztuczną oprawę. Pomieszczenia w większości są niczym po wizytacji armii sprzątaczek, brakuje więc trochę mrocznego, zakręconego klimatu. Lokacje miejscami wyraźnie próbują zresztą nawiązać do tych z SILENT HILL 2 i od razu mówię: to nie ta klasa. O ile w produkcji KONAMI chore wizje twórców wręcz wylewają się z ekranu, powodując w najlepszym przypadku tylko zaniepokojenie, tak tutaj jak na mój gust jest trochę zbyt sielankowo. Cóż, może taka koncepcja - bardziej prawdziwa przygodówka, niekoniecznie nastawiona na masakrowanie coraz to kolejnych przeciwników. Małe żółte ludki szarpną najprawdopodobniej pod koniec listopada, wkrótce CAPCOM powinno ujawnić oficjalną datę premiery wersji ogólno-zrozumiałej.□ [shiva]



Producent: CAPCOM
Data wydania: KONIEC 2002

Piguła... krótko i na temat

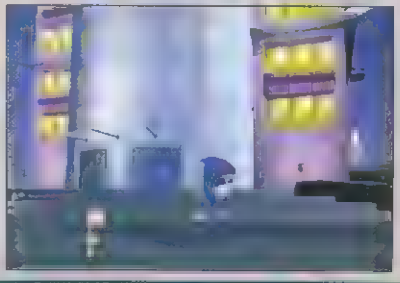
Kojarzycie LIGHTWEIGHT? Ja musiałem sprawdzić, jak się okazuje chłopki zgrzeszyły kiedyś BUSHIDO BLADE oraz KENGO, a więc bijatykami na miecze utrzymanymi w starym japońskim stylu. Te same chłopki pracują obecnie nad jeszcze jedną produkcją tego typu, tym razem pod jakże oryginalną nazwą SWORD OF THE SAMURAI, odgrażając się premierą zaraz z początkiem przyszłego roku, a także znacznie lepszą oprawą wizualną i fabułą, dzięki której - poprzez trening oraz zaliczanie poszczególnych faz wtajemniczenia dla sterowanej postaci - zostaniesz najlepszym ziomkiem machającym mieczem na wschód od Tokio). Kali się cieszy. [shiva]

Na listopad INFOGRAMES planuje wprowadzić do sprzedaży nową wyścigówkę spod znaku Formuły 1 zatytułowaną GRAND PRIX CHALLENGE. Sądząc ze zdjęć filmowo bankowo nie będzie to pełna symulacja a raczej połączenie tej ostatniej z klimatem zręcznościowym. Słabe i dziwnie rozmyte tekstury nie wróżą nic dobrego w temacie grafiki, nie przemawia też chyba specjalnie do nikogo slogan o pozyskanych licencjach. [shiva]



Kolejny platformer, tym razem jednak mniej głośny i bez przesadnych zadatków na hit. KID NINJA, przygotowywany przez chłopców z ASYLUM, stawia wg słów producenta na fabułę: tytułowy dzieciak razem z kumplem w trakcie snu zostają zamienieni w kolesiów łapiących przestępców. Budzą się i... Hmm, jeśli to ma być najmocniejszy punkt owego szpila, to ja nie mam żadnych pytań; prace chcą planowo zakończyć w pierwszym kwartale 2003 roku. [shiva]





Podwędzili mi tytuł! [uciekający Rayman]

The Great Escape



To jeszcze może nie moda, ale z pewnością pierwsza cegiełka w popularyzacji gier, których celem jest... uciekać. Po więcej niż niezłym PRISONER OF WAR (PS2, Xbox), w drugiej połowie przyszłego roku trafi do sklepów gra o identycznym wydźwięku, powstająca przy okazji w oparciu o świetny nominowany zresztą na początku lat sześćdziesiątych do Oskara film THE GREAT ESCAPE, z niezapomnianą rolą Steve`a McQueena. Tytułowa ucieczka w postaci elektronicznej wzbogacona zostanie o oryginalny głos aktora, a także szereg skanów z podobizną jego twarzy, sylwetki itd. SCI sypnęło groszem, łykając licencję - ot i cała filozofia. Na krążku DVD upchane zostaną dzięki temu zabiegowi dodatkowo wysokiej jakości filmy przerywnikowe, bezpośrednio wycięte z produkcji kinowej, nie inaczej będzie z fabułą, poruszającą czasy II wojny światowej. I tu mała uwaga - część poziomów ewidentnie przypomina i nawiązuje do patentów ze wspomnianego na wstępie POW (choćby tereny obozu jenieckiego), programiści pracują też jednak nad nowymi pomysłami: próba zniknięcia z pilnie strzeżonego zamku wysoko w górach czy ucieczka z pokładu myśliwca Luftwaffe. Bankowo dostępnych ma być kilka pojazdów, m.in. motocykle i gazik, ponadto kontrolę przejmiemy nad kilkoma w pełni grywalnymi postaciami, posiadającymi różne niedostępne dla innych, potrzebne w wybranych momentach cechy. I jeszcze coś: jak na niezbyt zaawansowany stan gry nad [illegible]



Producent: SCI
Data wydania: 2003

Inspektor Clouseau na różowo

Pink Panter: Pinkadelic Pursuit

Zupełnie z zaskoczenia wypłynęła nowa produkcja na pierwszego Sonlaka, przeznaczona dla miłośników prostych i niekoniecznie trójwymiarowych platformerów. Mało tego, gra jest utrzymana w ciekawej konwencji - oprócz elementów typowych dla gatunku, czyli "skacz, zbieraj pierdoły, skacz...", można będzie się ścigać! Z miejsca dostępne są trzy tryby: Platform, Bosses oraz wspomniany przed momentem Races. Fabuła mówi jeszcze o jakimś skarbie ukrytym w posiadłości bogatego wujka Pantery, ale na błyskotliwy scenariusz ani tu czas, ani miejsce. Zaskakująco dobrze wyglądają wyplute przez wydawcę obrazki, na których kolory są nadzwyczaj żywe, tekstury dobrze dobrane, a i animacji ponoć nic nie można zarzucić. Dla nie posiadających jeszcze któregoś z Next Genów, PINK PANTER· PP będzie jak znalazł, recenzja - jeśli nie nawalą - w następnym numerze.□ [shiva]





Producent: DREAMCATCHER
Data wydania: PAŹDZIERNIK 2002

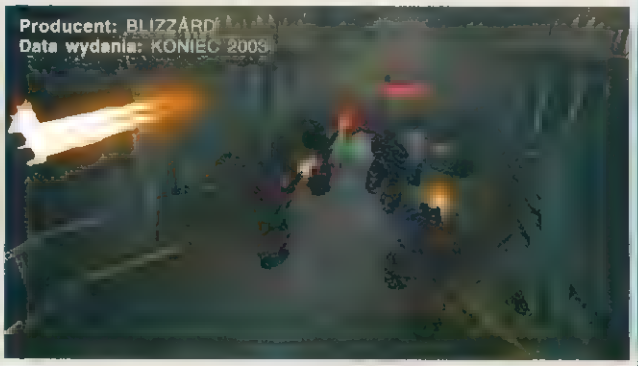
Nie dla pecetów

Starcraft: Ghost



Bomba wybuchła w sumie niespodziewanie, a wiadomość z nią się wiążąca z prędkością tachionu obiegła niemal cały świat, dzięki wszechobecnym serwisom internetowym. Palestyńczycy, Talibowie, a może Afganistan? Nie, tym razem BLIZZARD. Najtajniejsi szpiedzy donosili wprawdzie przed kilkoma tygodniami, że jedna z największych (jeśli nie największa) pereł developerskiego rynku PC zamierza wskoczyć na konsole z czymś umownie nazwanym "duzym", ale tego mało kto się spodziewał. potwierdzono produkcję zupełnie nowej gry opartej na motywach blaszakowego Starcrafta. STARCRAFT GHOST poza klimatem, postaciami bohaterów oraz ogólnie całą fabularną otoczką nie ma, gatunkowo. praktycznie nic wspólnego ze świetną i doskonale chyba wszystkim znaną strategią czasu rzeczywistego, notabene mającą już dobrych kilka lat na karku. BLIZZARD postanowiło tym razem odejść od RTS-ów i stworzyć ni mniej ni więcej tylko klasyczną, trójwymiarową grę akcji, przedstawioną w ujęciu TPP. Innymi słowy, dopasowali się do potrzeb konsolowego rynku (gra posiada status exclusive`u dla naszych maszynek, nie wyjdzie na pieca), inwestując we w miarę pewny, wciąż chętnie i dobrze sprzedający się gatunek. Główną postacią jest niejaka Nova, typowe wydanie pięknej pani agent z dużymi... pistoletami. Mechanizmy silnika gry pozwolą też na kontrolę wielu innych jednostek. Z tego co dane mi było dostrzec, już teraz jest uwzględniona większość podstawowych jednostek wchodzących w skład każdej z trzech ras z oryginalnego "Starcrafta": Terran, czyli ludzi, Zergów, czyli rasy zmutowanych progenetycznie - w wyniku zarówno manipulacji, jak i ewolucji - insektów, a także Protossów, niezwykle silnych za sprawą wybitnych zdolności psionicznych. To wszystko potwierdza zdecydowanie, w jak silnym stopniu STARCRAFT: GHOST chce i będzie bazował na realiach świata Starcraft. Ula-la! Dorzućcie do tego masę urozmaicających zabawę patentów pokroju w pełni grywalnych pojazdów, motywów skradankowych (specyficzne misje w zamkniętych budynkach) i czort wie czego jeszcze, bo na premierę poczekamy CO NAJMNIEJ rok z okładem. Pamiętać przy tym niestety należy, że BLIZZARD to BLIZZARD, a dla nich opóźnienie rzędu np. "marnych" dwunastu kolejnych miesięcy nie jest niczym nadzwyczajnym:). Dla przykładu, wypluty (PC) w lipcu tego roku ostatni hit firmy - WARCRAFT III - miał się planowo pojawić, o ile dobrze pamiętam, z końcem 1999 roku. Rynek konsolowy rządzi się jednak swoimi prawami, może więc pierwszy raz uda się dotrzymać terminu. Pierwsze zdjęcia bez rewelacji, co specjalnie nikogo nie dziwi - nie wiadomo nawet, z wersji na którą konsolę są zrzucone, wszak wg nieoficjalnych wypowiedzi producenta developing ruszył równolegle na wszystkie trzy Next Geny.□ [shiva]





Producent: BLIZZARD
Data wydania: KONIEC 2003

konsolo-METR

Obniżka ceny jak na razie nie wpłynęła znacząco na sprzedaż, co na pewno ulegnie zmianie w okresie przedświątecznym. Gry nie zawiodły, ale Xpudło depcze Czarnuli po piętach (no, prawie). Z "lekkim" poślizgiem TEKKEN 4 pojawił się w wersji PAL.



Od drugiego września, PS2 w ofercie SONY Poland kosztuje o sto pięćdziesiąt złotych mniej, zamykając się teraz w kwocie 1299 PLN-ów. W krajach Unii Europejskiej konsola potaniała do 250 Euro (nieco ponad tysiąc zeta), co już odbiło się na naszym giełdowym rynku - nowiutki sprzęt można gdzieniegdzie kupić za trzycyfrową sumę... Wreszcie! [shiva]

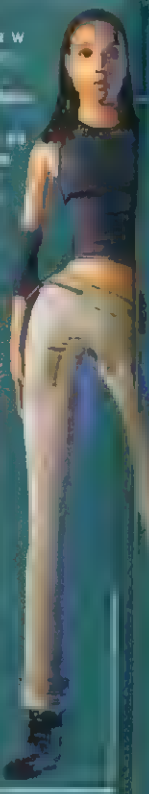
Europejski oddział SONY przedstawił raport odnoszący się do kosztów poniesionych przy okazji produkcji THE GETAWAY. Gra, przynajmniej oficjalnie, na papierze, pochłonęła w ciągu trzech lat produkcji blisko osiem milionów dolarów. Nieoficjalnie mówi się jednak, że kwota ta była jeszcze prawie dwukrotnie wyższa. Życzę powodzenia japońskiemu gigantowi przy ewentualnych zyskach płynących ze sprzedaży, bo przy takich nakładach i sądząc po tym co zobaczyliśmy na ECTS-ie - będzie chłopakom potrzebne. Oficjalna i pewna już ponoć data wydania ustalona została na 6 grudnia. [shiva]

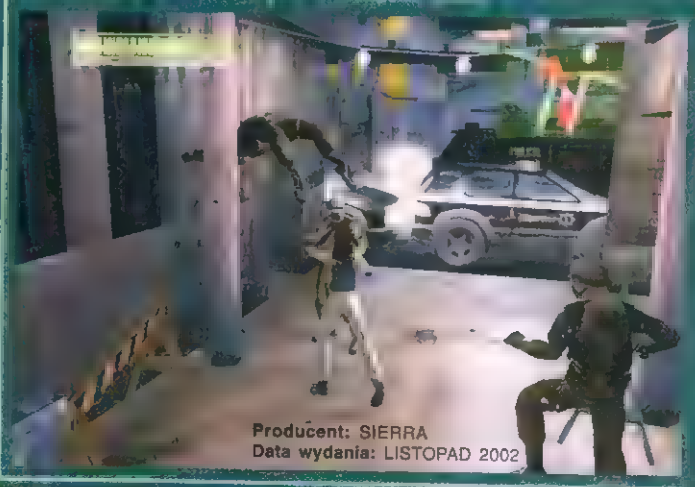
I jeszcze jedno a propos GTA: VICE CITY, choć z trochę innej beczki: potwierdzony już został przez Sony Music oficjalny soundtrack. Zestaw składać się będzie z siedmiu płyt CD (każda odpowiada jednej ze stacji radiowych), co w sumie daje nam blisko dziesięć godzin muzyki utrzymanej w klimatach lat 80. Kolekcjonerzy mogą zapisać datę premiery: 8 listopad, równolegle ze startem gry. [shiva]

Jeszcze jeden anioł... jak z obrazka

James Cameron`s Dark Angel







Producent: SIERRA
Data wydania: LISTOPAD 2002

Piguła... krótko i na temat

Intrygujące (to mało powiedziane...) wiadomości wypłynęły na światło dzienne za sprawą wypowiedzi pana o nazwisku Kenichi Fukunaga, jednego z szefów oddziału SONY zajmującego się rozrywką elektroniczną (SCE). W wywiadzie dla agencji Reutersa zasugerował, że japoński gigant niekoniecznie myśli o nowej konsoli PS3 jako o normalnym, stacjonarnym urządzeniu do gier! Czym więc ma być? "Czymś na kształt specjalnego systemu operacyjnego, gotowego do zainstalowania w najróżniejszych domowych urządzeniach". A u mnie w piwnicy mieszka Husajn. . Bzdury takie, że głowa boli - dostaniemy normalną konsolę, a o SONY znów jest głośno. [shiva]

Definitywnie odwołano już wydanie spolszczonej wersji BALDUR`S GATE DARK ALLIANCE. Oto co głosi oficjalna informacja prasowa w tej sprawie: "Firma CD Projekt z przykrością informuje Graczy, że pomimo poniesionych olbrzymich kosztów związanych z lokalizacją BG. DA dla konsoli PS2 oraz ukończenia prac nad polską wersją nie może wydać tej gry w Polsce. (...)". Powód? Podobno problemy wewnętrzne w INTERPLAY, mającym prawa wydawnicze na Europę. W praktyce pewnie poszło o konflikt interesów i kasę. Cieszy jednie fakt, że CD Projekt chce zlokalizować kolejną grę, wkrótce mają zostać przedstawione szczegóły. [shiva]

Rozpoczęła się jedna z największych szajb w historii gier wideo! Wszystko za sprawą TAKE2/ROCKSTAR, a konkretnie najnowszej produkcji GTA: VICE CITY. Tylko do połowy września firma otrzymała... CZTERY MILIONY przedpremierowych zamówień z całego świata. CZTERY MILIONY! To jest absolutny i niewiarygodny rekord - sięgnąłem dla przykładu do zapisków na pre-ordera MGS2 i chętnych było w sumie niespełna osiem tysięcy Graczy. Ktoś tu nieźle zarobi:). Przy okazji, wrzucam telegraficznie uzupełnienie obszernej zapowiedzi z ubiegłego miesiąca: JEST HELIKOPTER! Grywalny! Możliwość wylądowania na dachu jakiegoś drapacza i wyjęcie snajperki brzmi nieźle, huh? Ponadto silniejszy niż można by się było spodziewać nacisk postawiono na motocykle będzie też można teraz strzelać przez przednią szybę do innych kierowców. Opóźniła się przy okazji data wydania, ale tylko o tydzień: Stany szarpią od 29 października, Europa od 8 listopada. Whoohaa! [shiva]

Znana już jest wreszcie oficjalna data premiery kolejnej części przygód smoczka SPYRO, w nowej przygodzie o podtytule ENTER THE DRAGONFLY. Przypominam, że grę tworzy zupełnie nowy developer i szanse na dorównanie poziomem rajcowności pierwszym z Szaraka są raczej niewielkie. Grafika też trochę nie adekwatna do możliwości i mocy drugiego Plejaka, co doskonale widać na najnowszych zdjęciach - zerknij i sam oceń (toż to prawie PSX...). Hmm, z nadzieją jednak poczekajmy do 29 listopada, czort ich tam wie, jaki będzie efekt końcowy. [shiva]





Opychanie się pączkami i konkurencja dla GTA3...

True Crime: Streets of L.A.



Nowa odsłona GTA3 wisi w powietrzu, a tymczasem inni developerzy zwietrzyli sprawę (a właściwie kasę) i próbują swoich sił z produkcjami o podobnej tematyce. LUXOFLUX - koleżkowie odpowiedzialni za serię VIGILANTE 8 (PSX), szykują przygody Nicka Kanga, który jako policyjny detektyw wplątuje się w porachunki rosyjskiej mafii z chińskim kartelem. Będzie czysta kopanina, strzelanie z dwóch spluw naraz, ostre prowadzenie fury (można będzie walić z gnata siedząc w samochodzie!), spektakularne wypadki itd. Wszystko na ulicach L.A. wrzucone w dość filmowe klimaty. Developer obiecuje dobrze oddany model fizyczny samochodów i, patrząc na jego wcześniejsze dokonania, można mu w te słowa wierzyć. Obecnie chłopaki pracują również nad zaawansowanym systemem walki wręcz - ma to być coś bardziej złożonego, niż proste combosy znane z GTA3; tak aby potencjalny Gracz nie traktował tego jak przerywnika, tylko stały, rajcowny element rozgrywki. Co ciekawe, oprócz normalnego, fabularnego ciągu misji, będzie też można np. skorzystać z policyjnego radia i wykonać jakieś krótkie questy. Inspiracje GTA3 na szeroką skalę, jak widzę. Od siebie programiści wrzucili możliwość upgrade owania samochodu w warsztacie, a także - tu uwaga! - obżerania się pączkami w odpowiednim sklepie. Super. Jeśli chodzi o samą oprawę, to niestety nie wypada to imponująco. Póki co, miasto wygląda trochę zbyt schematycznie i plastikowo. Dobrze, że sekwencje walki wręcz i same postacie prezentują lepszy, bardziej wygórowany poziom. TRUE CRIME: STREETS OF L.A. ukaże się na wszystkie platformy nowej generacji. Kiedy? Gdzieś w połowie 2003 roku.□ [myq]



Deathrow

Sporty przyszłości stanowią całkiem wdzięczny temat na grę wideo, niechętnie jednak przez producentów wykorzystywany. Huh, "Speedball", to było coś, pamiętacie? Teraz UBI SOFT smaży produkcję bardzo podobną, żeby nie powiedzieć - identyczną w założeniach: brutalny sport walki, będący "delikatnym" rozwinięciem założeń futbolu amerykańskiego, bez zbędnych zasad i reguł. Do wyboru trzynaście druzyn, gdzie każda składa się z mocno zróżnicowanych postaci, opasanych kilkoma wskaźnikami (m.in. prędkość, wytrzymałość, siła). Na mecz składają się cztery kwarty, celem zaś jest umieścić magnetyczny, metalowy, okrągły dysk w bramce przeciwnika. Ale to nie wszystko. Celem drugim, być może najważniejszym, jest utrzymać się przy życiu... Tak naprawdę chodzi tutaj głównie o walkę, polegającą na ładowaniu przeciwnika metodą tradycyjną, w postaci uderzeń z buta bądź pięści, plus ewentualne dodatki zdobywane dzięki dobrodziejstwom zwanym za Oceanem power-ups. Całość przypomina trochę walki kung-fu w przyspieszonym tempie i w industrialnym otoczeniu. Poza wstrzeleniem krążka do bramki drużyny przeciwnej, nieźle punktowane są też właśnie solidne uderzenia eliminujące danego delikwenta z dalszej zabawy. Plusem wydaje się być solidna grafa, z kapitalnie odwzorowanymi zawodnikami, ponoć stworzonymi z użyciem siedmiu tysięcy polygonów. Nie liczyłem (pogubiłem się gdzieś przy trzech tysiącach), ale faktycznie efekt jest więcej niż niezły (ah, te skiny twarzy...). W dodatku całość zasuwa aż miło, a pełne 60 FPS-ów daje po oczach.□ [shiva]

Producent: UBI SOFT
Data wydania: LISTOPAD 2002



konsolo-METR

Bill wykupił RARE! Conker, Banjo czy PERFECT DARK wypatruj na "wielkiej konsoli". Niestety, jak donoszą szpiedzy, na oficjalną premierę Xboxa w Polsce w okresie przedświątecznym nie ma co liczyć, bo ta, JEŚLI W OGÓLE, zaplanowana jest na lato 2003 (!). Tymczasem konsolka radzi sobie całkiem nieźle, ba!, daje radę PS2!



Szok! RARE, jedna z najlepszych firm developerskich świata (ot, choćby DONKEY KONG, BANJO-KAZOOIE, GOLDENEYE), pisząca jak dotąd gry wyłącznie na konsolki NINTENDO, oficjalnie została wykupiona przez MICROSOFT i została 1st party dev. supportującym Xboxa. Sumy kontraktu nie ujawniono, padają tylko przybliżone kwoty w przedziale 400-500 milionów dolarów. Założyciele RARE, bracia Stamper, posiadali 51% udziałów (reszta w rękach N), dysponując tym samym pakietem większościowym - i to wystarczyło. Czekamy na informacje, jakie gry i kiedy ukażą się Xboxa, wiadomo że RARE ma i raczej zatrzyma prawa do perełek pokroju PERFECT DARK, CONKER czy BANJO, z kolei firma hydraulika zostanie z DONKEY KONG, DIDDY KONG i STAR FOXem. Szczegóły będą znane na dniach, za miesiąc obszerny raport. Bill ma łeb... i pieniądze. [shiva]

Znana na razie tylko posiadaczom błaszaków MAFIA, coś na wzór GTA3 (trochę pozornie), przeniesiona zostanie jednak ostatecznie także na konsole. TAKE2 zapowiada premierę w marcu 2003, równolegle dostępna ma być wersja na drugiego Soniaka. A gra przenosi nas w klimat lat trzydziestych, gdzie jako młody leszcz zaczynasz pomału piąć się w strukturze mafijnej - wykonując zadania typu: "Wiesz, synu, nie podoba mi się ten Luis, czy mógłbyś...". Za miesiąc zapowiedź. [shiva]



Ferrari strzelanin FPP

Doom III



Na wstępie uprzedzam o jednej rzeczy: zamieszczone obok obrazki są jak najbardziej oficjalne, wyjęte przez Carmacka, dotyczą jednak wersji na blachę; na dzień dzisiejszy prace nad xboxowym portem są zbyt mało zaawansowane, by cokolwiek z nich obrazować. Świat, mimo wszystko, że gry na obu platformach mają posiadać niemal w dziewięćdziesięciu procentach wspólny kod, z jego ograniczenia, jakie stoją przed ID SOFTWARE w przypadku wersji konsolowej, sprowadzają się do niższej rozdzielczości obrazu, wymuszonej specyfiką odbiorników TV. Wszystkie, a przynajmniej ogromna większość z efektów ma być dokładnym odbiciem tego, co zaoferuje blaszak - tak przynajmniej twierdzi Carmack. Nie żebym gościowi nie ufał, ale... bądźmy rozsądni - skoro na dzień dzisiejszy na sprzęcie pokroju Pentium 4 taktowanym zegarem 3 GHz-a oraz przy karcie graficznej ATI Radeon 9700 (kosztującej równowartość dwóch Xboxów...) obraz wyświetlany jest podczas prezentacji zaledwie w rozdzielczości 800x600 punktów i przy średnim poziomie detali, to jak takie cudo dopakowane full szczegółami ma śmigać płynnie na bebechach konsoli MICROSOFTu. Developer upiera się stanowczo, że wszystko przed nimi, wszak optymalizacja kodu potrwa jeszcze około roku... Tak naprawdę co do tego nikt nie ma większych wątpliwości. Czegoś tak zaawansowanego technicznie do tej pory jeszcze w grach nie było, a efekty świetlne, tekstury i cała reszta elementów oprawiania powalają o glebę. Przyjrzyjcie się zdjęciom. O takich rzeczach jak masa trybów multiplayerowych, pełnej obsłudze zabawy on-line w serwisie Xbox Live! pisać chyba nie muszę. Tyle ogólników, na szczegóły przyjdzie poczekać. [shiva]



Producent: ID SOFTWARE
Data wydania: KONIEC 2003

Piguła... krótko i na temat

Niestety nie zagramy w tym roku w genialnie zapowiadające się PANZER DRAGOON ORTA SEGA, tłumacząc się potrzebą dokonania kilku innowacji i chęcią dopracowania wszystkich szczegółów postanowiła ostatecznie przerzucić ten tytuł na styczeń 2003. Ech! [shiva]

Ponad 35 milionów $$$ pochłonie w USA kampania reklamowa sportowych tytułów SEGI z serii 2K3. Część tej kasy jest od producentów wszystkich trzech Next Genów, jak mówi się jednak nieoficjalnie, to głównie MICROSOFT dał najwięcej gotówki. Prawie pewne wydaje się teraz, że wersje na Xboxa będą trochę lepsze niż na konsolach konkurencji, co zresztą obrazowały wcześniej zdjęcia, filmy i nieoficjalne wypowiedzi programistów. Zobaczymy, pierwszy z tytułów (NHL 2K3) powinien być dostępny na rynku w chwili gdy to czytasz. [shiva]



Jak donoszą agenci już po premierze automatowej wersji THE HOUSE OF THE DEAD 3 (targi JAMMA 2002), hulającej na najnowszej płycie arcade "Chihiro". Ta ostatnia bazuje na technologii Xboxa. Pierwsze wrażenia, jakie napłynęły są mało budujące. Zadnej rewelacji ani pod kątem rajcowności ani pod wzgl. grafem wizualnym. Grę wstępnie najlepiej można określić sloganem "ale to już było" i zaczynam się poważnie niepokoić o wersję na pudło Billa. [shiva]



Największy, najpiękniejszy i najbardziej realistyczny symulator Formuły 1 prosto z PC, GRAND PRIX 4, zmierza pomału na X-a (screeny z tej wersji edycji) oraz PS2. INFOGRAMES wciąż unika podania szczegółów dotyczących konwersji i wiadomo jedynie, że wersje konsolowe będą nieco bardziej zręcznościowe, z zachowaniem jednak całego nacisku na symulację. Jeśli nic się nie zmieni, zagramy w grudniu. [shiva]



Popatrzcie co się dzieje w temacie sprzedaży konsol na terenie Japonii, poniżej zamieszczam oficjalne zestawienie publikowane przez jedną z największych sieci handlowych KKW. Innymi słowy dość rzetelna, tak rozchodzi się nasze ukochane maszynki w okresie pierwszego tygodnia września.

1	PS2:	90,400 sztuk (ogółem w tym roku 2,502,404)
2	GBA:	62 900 sztuk (ogółem w tym roku 1,676,100)
3	GCN:	16 700 sztuk (ogółem w tym roku 720 200)
4	PSone:	4 900 sztuk (ogółem w tym roku 166 600)
5	Xbox:	3 600 sztuk (ogółem w tym roku 238 700)
6	Dreamcast:	19 sztuk (ogółem w tym roku 17,100)

Te dane są bezlitosne dla MICROSOFTu i trochę dziwi ostrożność z jaką podchodzą w KKW do Xboxa. Na terenie Europy i USA jest nieporównywalnie lepiej, gdzie pod względem opchnięcia konsolek X wygrywa minimalnie z GaCkiem przy czym obie te konsolki wyraźnie ustępują PS2. [shiva]

Czyżby substytut FINAL FANTASY XI dla XBoxa?

True Fantasy Live Online






W 2003 r. Xbox doczeka się robiącego potężne wrażenie MMORPG-a (Massively Multiplayer Role Playing Game) - TRUE FANTASY LIVE ONLINE, pochodzącego ze stajni LEVEL FIVE, twórcy znanego z PlayStation 2 (DARK CLOUD). Świat fantasy, w którym przygody przeżywają ogromne liczby Graczy, obserwując swoją postać z widoku TPP, pozwala nie tylko na prowadzenie walk z potworami (nie wiadomo, czy umożliwiona będzie walka z innymi Graczami) i wypełnianie różnych questów, ale także na czynności sprawiające przyjemność w bardziej relaksujący sposób - jak np. łowienie ryb, czy zabawa w drwala. Do przemierzania większych odległości przydadzą się różne zwierzęta, które będzie można wykorzystać jako środek transportu - oprócz koni, wielbłądów, dwunożnych "dinozaurowatych" stworów, być może będzie też możliwość dosiadania... smoków (ciekawe tylko, czy będzie można na nich latać?)!!! Grę ma cechować niezwykle kolorowa i świetnie prezentująca się grafika, a także bardzo złożony system kreowania własnej postaci. Dość intrygującym zagadnieniem wydaje się być rozwiązanie kwestii komunikacji między Graczami - nad postaciami pojawiają się "chmurki" z tekstem. Sprawa jest o tyle interesująca, że MICROSOFT jak na razie jak ognia unikał stawiania Gracza w obliczu konieczności korzystania z klawiatury przy Xboxie, a do tej pory wszystkie tego typu gry miały obowiązkową opcję wykorzystywania komunikatorów głosowych. Przypuszczać więc można, że TRUE FANTASY LIVE ONLINE będzie pierwszym tytułem na tej konsoli wykorzystującym oprogramowanie służące to translacji - z głosu na tekst. Gra ma się ukazać w Japonii i choć oficjalnie nie zapowiedziano jej na innych rynkach, ogrom środków przeznaczonych na tę produkcję pozwala śmiało przypuszczać, że TFLO wyjdzie też w USA i być może w Europie.□ [kali]

Producent: LEVEL FIVE
Data wydania: 2003

Piguła...

Boom! Jak informuje UBI SOFT, xboxowa wersja MYST III: EXILE jako jedyna obsłuży dźwięk w systemie DD 5.1, wzbogacona też zostanie dodatkowo ponad dwudziestominutowym filmem przedstawiającym prace nad powstaniem gry. Gry jakże pięknej i wciągającej zdecydowanie jednej z lepszych przygodowek dostępnych na rynku PC. Z tłoczni ma wyjechać lada moment w przypadku PS2, w listopadzie będzie na X-a. [shiva]



Ekipa odpowiedzialna za muzyczną serię MTV MUSIC GENERATOR pracuje nad jeszcze jedną grą w klimatach zabawy w DeJota. Jak na razie przyjęła tymczasowy tytuł MUSIC 3 i w planach wydawniczych figuruje z wpisem na październik; wrzucam jeden z obrazków. Zapowiadają liczbę 10 tysięcy sampli, możliwość zgrywania nowych bibliotek za pomocą kabla USB i parę innych drobiazgów - w sumie nic nowego. [shiva]



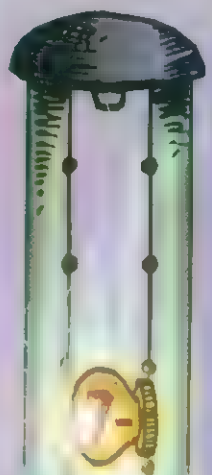
Nie wiem, czy Star nie narysował gdzieś u siebie w "Kąciku..." jakiejś tabelki przedstawiającej datę premiery, ale zaryzykuję tutaj: 28 listopada, w Japonii. SONY obiecuje blisko sto godzin rozgrywki ulepszony system walk śliczną oprawę w cel-shadingowym wydaniu oraz dwójkę głównych bohaterów; Yuris jest młodym wynalazcą, Monica brała udział w kursach na czarodziejkę. Ten pierwszy potrafi ujarzmiać wszelkie maszyny, ta druga zamieniać się w dziesiątki różnych potworów. Brrr. (...) Na koniec o co tu w ogóle chodzi, czyli tytuł: DARK CHRONICLE (w USA i Europie DARK CLOUD 2).□ [shiva]




SPRZEDAŻ KONSOL • AKCESORIA
GRY SPRZEDAŻ WYMIANA
PROFESJONALNY SERWIS
POPRAWKI PO "SERWISANTACH"
INSTALACJA MESSIAH'a
GAMECUBE
PlayStation 2
PlayStation
GAME BOY
CO MIESIĄC NOWE PROMOCJE
ROBSON
Pn.-Pt. 11⁰⁰-19⁰⁰

konsolo-METR

GaCek radzi sobie na swój sposób. W Polsce znajduje nabywców wśród fanów Big N, a że ich grono nie jest liczne, toteż sprzedaż jest kiepska. Amatorzy (nie)bezpiecznych kopii omijają sprzęt z daleka. MARIO SUNSHINE zarządził, a RE jest już w Europie.



Ostatnim tytułem RARE na Cube'a będzie praktycznie już gotowe STAR FOX ADVENTURES, po tym jak firma została w ostatnich dniach spektakularnie przejęta przez MICROSOFT (patrz 'pigułę' dot. Xboxa). Większość miłośników gier spod znaku NINTENDO do dziś nie wierzy w tą informację, a firma otrzymała natychmiast kilkaset tysięcy maili z pytaniami o co w tym wszystkim chodzi. Najprościej rzecz ujmując: o pieniądze, panie i panowie, o duże pieniądze. [shiva]

Potwierdzono oficjalnie przeniesienie na GaCka świetnego BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE, w dodatku konwersja powinna być gotowa już na listopad. INTERPLAY pisze mi tu coś o podrasowanej grafice, lepszych efektach dźwiękowych, drobnych zmianach w kodzie gry, a także wrzuceniu opcji dla dwóch Graczy w trybie Cooperative. I przy okazji, INFOGRAMES pracuje nad innym portem z PS2, wydanym niedawno MEN IN BLACK 2 (w sklepach jeszcze w tym roku). [shiva]

Przesunięto premierę next-genowej wersji klasyka spod znaku DRAGON'S LAIR, o podtytule 3D. Mające prawa wydawnicze do wersji na GCN-a oraz PS2 ENCORE wydało tylko krótki komunikat: gra zostaje przerzucona na przyszły rok. Interesujące, zwłaszcza w kontekście tego, że prawa wydawnicze do wersji na Xboxa ma UBI SOFT, i ta wersja pewnikiem ukaże się na konsoli Billa zgodnie z planem, w okolicach listopada. [shiva]



Segowe sportówki 2K3









Nie żeby nie cieszył fakt kontynuacji np. najlepszego elektronicznego basketu na świecie, nasuwa się jednak mała refleksja: SEGA zatacząć zaczyna błędne koło, w które kilka lat temu wpadł, i do dziś się nie może z niego wydostać, sportowy oddział EA. Ot, wrzucanie na rynek z regularnością oraz dokładnością godną szwajcarskich zegarków produkcji lekko zmienionych, niczym w zasadzie nie różniących się tak naprawdę - poza zmianą cyferki w tytule - od poprzedniczek. (...) Zacznę od NBA 2K3, na które to spoglądam z delikatnym niepokojem. Graficznie można wyłapać znacznie lepsze efekty związane ze światłem, co w praktyce widać głównie w powtórkach. Przykładowo grając w Oaktown, gdzie miejscowi Warriors mają słabą moc oświetlenia zamocowanego w hali, jest wyraźnie ciemniej niż np. na obiekcie w Nowym Jorku. Wyrzucono całkowicie system modelowania głów zawodników z wersji 2K2, zastępując go całkowicie nowym, posiadającym niezaprzeczalny bajer - koszykarze mają przygotowanych np. kilka wersji uczesania i fryzur, zatem w jednym z meczy gość może grać w afro, w innym będzie łysy. Są też ruchome elementy, animacja dotyczy między innymi mrugających oczu oraz ruchu ust. Xbox jako jedyny otrzymał kilka efektownych, nowych ujęć z powtórek akcji. Wrzucono kilka historycznych graczy szkoda tylko, że będą dostępni w trybie Street, a w Francise już nie. Kwestia rozgrywki lakonicznie pomijana jest przez producenta, więc nie ma co liczyć na innowacje (raczej wyeliminowaniu drobnych błędów - niechaj no poprawią wyprowadzanie (szybsze) kontrataków oraz częściowo grę w "trumnie"). W przypadku hokeja zastosowano obsługę dwóch gałek analoga, co powinno kapitalnie wpłynąć na oszukiwanie przeciwnika - jedną gałką ruch w lewo, bramkarz reaguje, a tymczasem drugą strzał w dokładnie przeciwnym kierunku. Może być power, zobaczymy co przyniesie praktyka. Graficznie jak na mój gust coś jest nie tak, nie widać niemal żadnej progresji, a lata przecież płyną. Cóż, szarpnąć i tak trzeba, VISUAL CONCEPTS wie co robi. I niech się wreszcie wezmą za jakąś piłkę nożną w takich klimatach, kto wie co byliby w stanie wyczarować... (...) PS. Tryb on-line w NBA 2K3 (PS2, X) podobno zasysa.□ [shiva]

Piguła... krótko i na temat

Z kolei THQ zdecydowało się zainwestować w konwersję SUMMONER 2, który właśnie wylądował w czytnikach drugich Plejaków. Port ma być znacznie ciekawszy pod kątem graficznym, przynajmniej producent informuje o następujących rzeczach: bardziej zaawansowane dynamiczne oświetlenie, wyższa rozdzielczość tekstur, wykorzystanie kompresji S3TC (to w nawiązaniu do tekstur - dzięki kompresji zajmują kilka razy mniej, stąd można w dużym stopniu podbić ich rozdzielczość). Daty wydania brak, raczej nie zdążą już przed końcem roku. [shiva]

Gigant przemysłu komputerowego IBM wręczył rękami generalnego menedżera firmy, Michaela Mayera, symboliczny certyfikat zaświadczający sprzedaż dziesięciu milionów procesorów z serii GEKKO, w które wyposażone są GameCube'y. Ten z prawej, odbierający dokument, to nie kto inny, jak Satoru Iwata, prezydent NINTENDO. Obaj, poza wymianą grzeczności, mówili o planach dalszej długoletniej współpracy, a ja dodam tylko jeszcze, że z tych dziesięciu milionów procesorów na razie w pełni wykorzystanych jest nieco ponad połowa; na świecie GaCka nabyło bowiem jak dotąd właśnie ok. 5 mln. osób. [shiva]



ACCLAIM przedstawił plany wydawnicze związane z "kostką" na rozpoczęty z dniem 1 października rok fiskalny 2003. Dwie najważniejsze sprawy: opóźniono premierę platformera VEXX (luty 2003), dopiero w styczniu przyszłego roku pojawi się ATV QUAD POWER RACING 2. Oba wyżej wymienione tytuły posiadacze PS2 i X-a będą mogli kupić znacznie wcześniej (listopad/grudzień 2002). Z pozytywów zapowiedź DAKAR 2, którą upchnęliśmy w bieżącym numerze, będzie też jakiś baseball. A później cisza, przynajmniej jak na razie. [shiva]

Z cyklu ciekawostki dropsa: Jeszcze w tym roku KONAMI wypluje na rynek japoński MARTIAL BEAT 2, drugą część gry muzycznej skrzyżowanej z... bijatyką. Na zdjęciu, które skład wrzuci gdzieś obok, widzicie specjalny kontroler, sprzedawany wyłącznie w komplecie z MB2. Cztery małe urządzenia przypominające ochraniacze na łokcie oraz kolana, zakłada się je na te ostatnie, z kolei czujnik rejestrujący ruchy wsadzamy do portu pada. I co? I uderzamy w wyimaginowanych przeciwników, pojawiających się na ekranie w rytm muzyki. W repertuarze dostrzegłem m.in. 2 Unlimited, to dopiero!



PS. W Japonii cena gry przekracza w przeliczeniu na złotówki trzy stare bańki. [shiva]]

Kolejna odsłona życia wsióra

Harvest Moon: A Wonderful Life

Prawdę mówiąc GaCek nie jest platformą będącą liderem pod

przed którym stoi wiele mega-poważnych problemów (np. jak zaciągnąć córkę sąsiada na siano, lub skąd skołować kasę na

dadzą nam możliwość umówienia się randkę, poślubienia wybranki serca, czy nawet posiadania dzieciaka, którym później trzeba się opiekować (nawiązanie do znanego THE SIMS). "Uświadczycie tu sześciu różniących się historii" - zapewniają autorzy, jednocześnie nie wyjawiając "o co chodzi jakby". Wiadomo natomiast, że będzie można spotkać 40-tu NPC (co wydaje się w grze tego typu liczbą małą) oraz zapawniono współpracę z GBA (to akurat może stanowić poważny atut). Screeny mówią tyle co nic, bowiem ich wielkość i jakość jest równa mózgownicy Hacia - widać jedynie, iż gra odejdzie od cel-shadingu, jaki oferowała poprzednia część na PS2. Szkoda jednak, że o premierze

możemy jedynie skrobać ziemniaki...□ [pLaY]







Producent: NATSUME
Data wydania: WIOSNA 2003

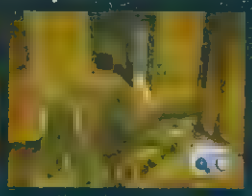
Wstępne prace nad grą zakończone...

Mission: Impossible 2

INFOGRAMES powoli się rozkręca z pracami nad kontynuacją MISSION: IMPOSSIBLE (N64, PSX) i wypluło już nawet klika screenów (niestety dość lichej jakości). Póki co panowie milczą na temat filmowej licencji i ich Ethan Hunt jakoś średnio przypomina Toma Cruise'a. Fabuła też idzie raczej indywidualnym torem. Czyżby zabrakło kasy? Tym razem trzeba będzie odzyskać skradzionego chipa ICEWorm, który ma pozwolić terrorystom na włamanie się do dowolnego systemu komputerowego na świecie... Rozgrywka - nastawiona oczywiście na sporo strzelania, nieco tylko mniej przekradania się pośród zabudowaniami i tyle samo wykorzystywania przeróżnych gadżetów - ma zabrać Cię m.in. do Rzymu, na środkowy Wschód i gdzieś w postkomunistyczny blok Europy. Grafika prezentuje się znośnie (nieco komiksowy design, zaawansowany system oświetlenia), choć od PS2 oczekiwać należy czegoś znacznie lepszego. Może być ciekawe, choć jeszcze sporo pracy przed programistami... A dokładnie to chłopaki chcą uderzyć gdzieś na wiosnę 2003. Powodzenia.□ [myo]

Producent: INFOGRAMESS
Data wydania: WIOSNA 2003





MAD GAMES
SPRZEDAŻ·SERWIS·KOMIS
- RATY
- SERWIS
- AKCESORIA
- REGENERACJA PŁYT CD
- SKUP GIER
- WYMIANA GIER
MAD GAMES
Ul. Kondradowicza 37
03-285 Warszawa
czynne pon-pt. 11-19
tel./fax (022) 676-99-93
tel. 503 624 692
zapamiętaj ten adres
www.madgames.alpha.pl

EUROPEJSKIE PREMIERY

Przed Wami notowanie najlepiej zapowiadających się tytułów na wszystkie Next-Geny, oraz lista wydawnicza tytułów, które mają się pojawić w Europie do końca bieżącego roku! Gubicie się w gąszczu zapowiedzi? Pora to zmienić...□ [playman]

Wrzesień / Październik

Armored Core 2: Another Age	From S.	Strzelanina	PS2
Beach Spikers	Sega	Siatkówka	GC
Chase: Hollywood Stunt Driver	Bam!	Wyścigi	Xbox
F355 Challenge	Sega	Wyścigi	PS2
Firebugs	Sony	Wyścigi	PSX
Hitman 2: Silent Assasin	Eidos	TPS	PS2, Xbox
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	Surfing	GC,PS2,Xbox
Shadow of Memories	Konami	Przygodowa	Xbox
Shox	EA	Wyścigi	PS2
Taz Wanted	Blitz	Platformowa	GC,PS2,Xbox
Turok Evolution	Acklaim	Shooter FPP	GC
WWE Wrestlemania X8	Thq	Wrestling	GC

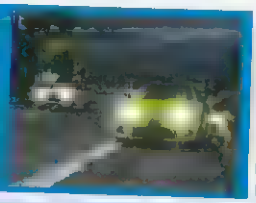
Październik

Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	Wyścigi	PS2
Colin McRae Rally 3	Codemasters	Wyścigi	PS2, Xbox
Crash	Psygnosis	Wyścigi	PS2
Disney Golf Classic	T&E Soft	Golf	PS2
Legaia 2: Duel Saga	Eidos	RPG	PS2
Metal Slug X	SNK	Strzelanina 2D	PSX
Myst 3: Exile	Ubi Soft	Przygodowa	PS2, Xbox
Need For Speed: Hot Pursuit 2	EA	Wyścigi	GC,PS2,Xbox
NHL 2003	EA	Hokej	GC,PS2,Xbox
Ninja Assault	Namco	Strzelanina	PS2
Silent Hill 2: Restless Dreams	Konami	Przygodowa	Xbox
Smugglers Run 2: Warzone	Angel S.	Wyścigi	GC
Soccer Slam	Sega	Piłka Nożna	GC,PS2,Xbox
Suikoden III	Konami	RPG	PS2
Summoner 2	Thq	RPG	PS2
Super Mario Sunshine	Nintendo	Przygodowa	GC
Terminator: Dawn of Fate	Infogrames	Strzelanina	PS2, Xbox
The Elder Scrolls 3: Morrowind	Bethesda Saf.	RPG	Xbox
The Sum of All Fears	Red Storm	Strzelanina	PS2
This Is Football 2003	Sony	Piłka Nożna	PS2

Burnout 2: Point of Impact

Firma: Acclaim
Gatunek: Wyścigi
Data PS2: Październik`02
Data Xbox: Koniec roku
Data GC: Koniec roku
Zapowiedź: PE#61

Druga część świetnych, dynamicznych, arcadowych wyścigów. Nowe tryby zabawy i bogatsze otoczenie.



Onimusha 2	Capcom	Przygodowa	PS2
Pro Rally 2002	Ubi Soft	Wyścigi	GC
Quantum Redshift	MicroSoft	Wyścigi	Xbox
Rally Championship	SCI	Wyścigi	GC
Scorpion King: Rise of The Akkadian	Universal Int.	Przygodowa	PS2
Timesplitters 2	Eidos	Shooter FPP	GC,PS2,Xbox
Total Immersion Racing	Empire	Wyścigi	PS2
Transworld Surf	Infogrames	Surfing	PS2
Twin Caliber	Rage	Przygodowa	PS2
Wizardry - Tales of the Forsaken Land	Altus	Przygodowa	PS2

Listopad

Armada 2 Exodus	Metro3D	Przygodowa	PS2, GC
Auto Modellista	Capcom	Wyścigi	PS2
Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay	RPG	Xbox
Batman: Dark Tomorrow	Kemco	Przygodowa	GC,PS2,Xbox
Big Mutha Truckers	Empire	Wyścigi	PS2, Xbox
Black & White	Lionhead S.	Strategia	PSX
Blinx - The Time Sweeper	MicroSoft	Platformowa	Xbox
Blood Omen 2	Eidos	Przygodowa	GC, Xbox
Bomberman Generations	Majesco	Logiczna	GC
Brute Force	MicroSoft	Strzelanina	Xbox
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	Traveller's T.	Platformowa	GC
Dave Mirra BMX 3	Acclaim	Sportowa	GC,PS2,Xbox
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	Infogrames	Bijatyka	GC
Grand Theft Auto: Vice City	Rockstar	Przygodowa	PS2
Gungrave	Sega	Strzelanina	PS2
Harry Potter And The Chamber of Secrets	EA	Przygodowa	GC, PS2, PSX, Xbox
Haven: Call of The King	Midway	Platformowa	PS2
House of The Dead 3	Sega	Strzelanina	Xbox
James Band 007: Nightfire	EA	Shooter FPP	GC,PS2,Xbox
Kingdom Hearts	Square&Disney	RPG	PS2
Knockout Kings 2003	EA	Boks	GC
LMA Manager 2003	Codemasters	Manager	PS2, Xbox
Legends of Wrestling 2	Acclaim	Wrestling	GC,PS2,Xbox
Lord of The Rings: Fellowship of The Ring	Universal	Przygodowa	PS2, Xbox

Tony Hawk's Pro Skater 4

Firma: Activision
Gatunek: Skateboarding
Data PS2: Listopad`02
Data Xbox: Listopad`02
Data GC: Listopad`02
Data PSX: Listopad`02

Nowa odsłona wspaniałej serii wyczynów na deskorolkach - w tym również na Szaraka!



Dead To Rights	Namco	Strzelanina TPP	Xbox
Die Hard: Vendetta	Bits Studios	Shooter FPP	GC
Dr. Muto	Midway	Platformowa	PS2
Dragons Lair	Dragonstone	Przygodowa	GC
Eidos vs Sever	Bam!	Shooter FPP	PS2
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	Nintendo	Przygodowa	GC
FIFA 2003	EA	Piłka Nożna	GC, PS2, PSX, Xbox
Lord of The Rings: The Two Towers	EA	Przygodowa	PS2
Malice: A Kat's Tale	Argonaut	Przygodowa	PS2, Xbox
Mario Party 4	Nintendo	Party-game	GC
Marvel Vs Capcom 2	Capcom	Bijatyka 2D	PS2
Mech Assault	MicroSoft	Strzelanina	Xbox
Medal of Honor: Frontline	EA	FPS	Xbox
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	Przygodowa	PS2

MOST WANTED 2002

1 GTA: Vice City

Firma: Rockstar
Gatunek: Przygodowa
Data: Listopad`02
Zapowiedź: PE#62



Sequel jednej z najlepszych przygodówek, z MASĄ innowacji oraz usprawnioną grafiką!

2 Pro Evolution Soccer 2

Firma: Konami
Gatunek: Piłka Nożna
Data PS2: Listopad`02
Zapowiedź: PE#60-62 ("Kącik...")

Europejska wersja genialnego WE6, oferująca OGROMNE pokłady grywalności i kilka modyfikacji.

3 Soul Calibur 2

Firma: Namco
Gatunek: Bijatyka 3D
Data PS2: Początek`03
Data Xbox: Koniec`02
Data GC: Koniec`02
Zapowiedź: PE#52, 55, 59 ("Kącik...")



Kontynuacja WIELKIEGO mordobicia z DCka śliczna grafika, multum kombinacji...

4 Colin McRae Rally 3

Firma: Codemasters
Gatunek: Wyścigi
Data PS2: Październik`02
Data Xbox: Październik`02
Data GC: Koniec`02
Zapowiedź: PE#51, 53



Długo oczekiwany sequel wyścigów szutrowych.

5 Metroid Prime

Firma: Retro Studios
Gatunek: Shooter FPP/TPP
Data: Listopad 02
Zapowiedź: PE#55



Sequel kultowego METROID - tym razem jako strzelana w ujęciu FPP/TPP.

6 Tom Clancy's Splinter Cell

Firma: Ubi Soft
Gatunek: Strzelanina TPP
Data: Listopad`02
Zapowiedź: PE#59

Realistyczne zmagania komandosa w "pysznej" oprawie - poważny konkurent dla MGS2?

7 Tenchu 3: Wrath of Heaven

Firma: Activision
Gatunek: Przygodowa TPP
Data: Koniec roku`02 (NTSC)
Zapowiedź: PE#51, 61

Kultowa skradanka cichego i morderczego ninja - ponownie polejà się hektolitry krwi...

8 The Getaway

Firma: Team Soho
Gatunek: Przygodowa
Data: Grudzień`02
Zapowiedź: PE#33, 35/36, 41

Developer powoli odkrywa karty - zobaczymy co wyjdzie z tej wielkiej niewiadomej..

Co Nowego?

Metroid Prime	Retro S.	Shooter FPP/TPP	GC
Micro Machines	Infogrames	Wyścigi	PS2, Xbox
Minority Report	Activision	Przygodowa	GC, PS2, Xbox
NASCAR Thunder 2003	EA	Wyścigi	PS2
NBA Live 2003	EA	Koszykówka	GC, PS2, Xbox
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Codemasters	Shooter FPP	Xbox
Pro Evolution Soccer 2	Konami	Logiczna:)	PS2
Rally Fusion: Race of Champions	Activision	Wyścigi	GC, PS2, Xbox
Ratchet And Clank	Sony	Platformowa	PS2
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	Platformowa	GC, PS2, Xbox
Red Dead Revolver	Capcom	Strzelanina	PS2
Red Faction 2	Thq	Shooter FPP	PS2
Reign of Fire	Bam!	Przygodowa	PS2, Xbox
Robotech: Battlecry	TDK	Strzelanina	GC, PS2, Xbox
Rocky	Ubi Soft	Bijatyka	GC, PS2, Xbox
Run Like Hell	Interplay	Przygodowa	PS2
Sega GT 2002	Sega	Wyścigi	Xbox
Shox	EA	Wyścigi	GC
Silent Scope 3	KCEJ	Strzelanina	PS2
Spyro: Enter The Dragonfly	Universal	Platformowa	GC, PS2
Star Fox Adventures: Dinosaur Planet	Nintendo	Przygodowa	GC
Star Wars: Bounty Hunter	LucasArts	Przygodowa	PS2
Star Wars: Clone Wars	LucasArts	Strzelanina	GC, PS2
Star Wars: Jedi Knight 2: Jedi Outcast	LucasArts	Przygodowa	GC, Xbox
Starsky And Hutch	Empire	Wyścigi	PS2, Xbox
Superman: The Man of Steel	Infogrames	Przygodowa	PS2, Xbox
The Getaway	Team Soho	Wyścigi	PS2
The Simpsons Skateboarding	EA	Skateboarding	PS2
The Sims	EA	Strategiczna	PS2



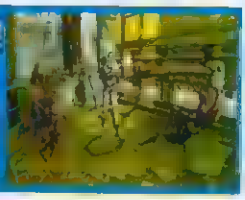




Tomb Raider: The Angel Of Darkness

Firma: Eidos
Gatunek: Przygodowa TPP
Data: Listopad'02
Zapowiedź: PE#41, 56, 57

Pierwszy next-genowy TOMB - Lara przeszła reinkarnację ponownie chwaląc się ciekawym wyposażeniem

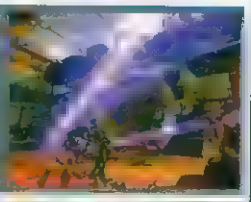


Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	Shooter FPP	PS2, Xbox
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	TPS	Xbox
Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos	Przygodowa	PS2
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	Skateboarding	GC,PS2,PSX,Xbox
Total Immersion Racing	Empire	Wyścigi	PS2, Xbox
Toxic Grind	Thq	Sportowa	GC, Xbox
Treasure Planet	Sony	Przygodowa	PSX

Unreal Championship

Gatunek: Shooter FPP
Data: Listopad'02
Zapowiedź: PE#50, 62

Świetnie zmajstrowany shuter śmigający na pajeranckim silniku, z możliwością gry on-line (również po LANie) maks. do 16-tu Graczy.





Unreal Championship	Infogrames	Shooter FPP	Xbox
Whacked	MicroSoft	Platformowa	Xbox
World Rally Championship	Sony	Wyścigi	PSX
World Rally Championship 2: Extreme	Sony	Wyścigi	PS2
Wreckless	Activision	Wyścigi	PS2
WWE Smackdown: Shut Your Mouth!	Yuke	Wrestling	PS2
X-Men: Next Dimension	Activision	Bijatyka	GC, PS2, Xbox
Zone of the Enders - The 2nd Runner	Konami	Strzelanina	PS2

Grudzień

Dark Cloud 2	Sony	RPG	PS2
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	Tecmo	Siatkówka	Xbox
Defender	Midway	Strzelanina	GC, PS2, Xbox
Dragon's Lair 3D: Dragon's Lair 3D	Ubi Soft	Przygodowa	Xbox
Evil Dead: A Fistful of Boomsticks	Thq	Przygodowa	PS2, Xbox
Falcone - Into the Maelstrom	Virgin	Shooter FPP	PS2
Galleon: Island of Mystery	Interplay	Strzelanina	Xbox
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	Bijatyka 3D	GC, PS2, Xbox



Mortal Kombat: Deadly Alliance

Firma: Midway
Gatunek: Bijatyka 3D
Data PS2: Grudzień'02
Data Xbox: Listopad'02
Data GC: Listopad'02
Zapowiedź: PE#56, 57, 59, 61

Czy piąta część turnieju odzyska dawną sławę serii? Mamy nadzieję że tak, tym bardziej iż jest mowa o rozbudowanym systemie walki.



Shinobi	Sega	Strzelanina	PS2
Star Wars: Bounty Hunter	LucasArts	Przygodowa	GC
TOCA: Race Driver	Codemasters	Wyścigi	Xbox
Vexx	Acclaim	Platformowa	GC, PS2, Xbox
Wario World	Nintendo	Platformowa	GC
Wild Arms 3	Sony	RPG	PS2

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

BEZPOŚREDNIA, DETALICZNA I HURTOWA pon.- pt.: od 10:00 do 16:00

tel./fax (0prefix32) 2263 379

tel. kom. 0605 10 77 73, 0601 50 43 76

PlayStation 2 - tel.



Pilot DVD **SONY/ DATEL**	109/69zł
Laser PS2 **SONY**	tel.
Dual Shock 2 **SONY**	129zł
Power Shock 2 (zastępuje Dual Shock 2)	79zł
Karta Pamięci 8MB **SONY**	tel.
Karta Pamięci 8MB PS2 **KEMCO** Promocja!!!	129zł
Karta Pamięci 8MB+ActionReplay v2 PS2 **Promocja!!!**	229zł
Multi-Tap PS2 (na jedne konsoli multiplayer do 4 graczy)	99zł
Multi-Tap PS2 + Vertical Stand	139zł
Link Kabel (łączy konsole PS2 w sieć)	49zł
Action Replay 2 PS2	tel.
Kabel S-VHS (najwyższa jakość obrazu)	39zł
Kierownica **Cyber Wheel XP** (najwyższa ocena w PSX EXTREME)	199zł
Kabel RGB/AV (pozłacany)**"BIGBEN"**	49zł
Kabel Video RGB/AV (pełny kolor) **NOWOŚĆ!!!**	59zł
Przedłużacz do Joypada	19zł
PAL-NTSC Konwenter (wyjścia: antena, chinch)	49zł
GRY PlayStation 2: Tekken 4, Toca i inne !	tel.
OKOŁO 100 TYTUŁÓW W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY !!!	tel.
PROMOCJA - PLATINUM GRY OD 59 zł !!!	
GRY PS2 - także wymiana!!!	tel.

Dreamcast - tel.



MAMY WSZYSTKO!!!: memory 1MB, 2MB, 4MB, VMS,kable RGB, joypady, wibracje, GRY tel.

GameCube - tel.



Pad , Memory Card, Akcesoria tel.
GRY TAKŻE WYMIANA tel.
Rezident Evil, Turok, Mario Sunshine tel.

GAME BOY ADVANCE / GAME BOY COLOR



tel.
tel.
GRY GameBoy Advance - także wymiana tel.
Akcesoria GBA (lupy, zasilacze, link kable, pokrowce) od 29zł

X-BOX - tel.



Akcesoria (pady, piloty, RGB-AV) od 39zł
Gry X-BOX-także wymiana: tel.
Nowość!!! przejściówka DualPSX-Xbox 79/99 zł

PlayStation PsOne - promocja!!! tel.



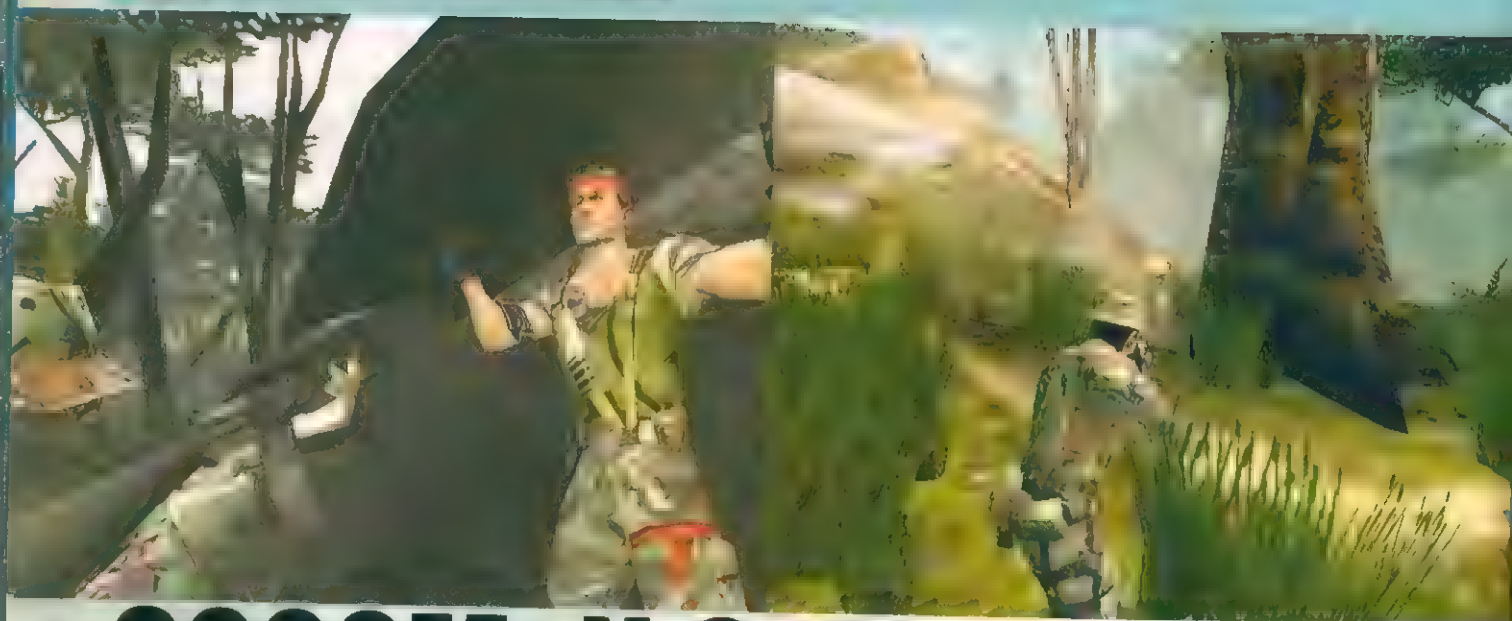
Dual Shock **SONY**	99zł
Power Shock (zastępuje Dual Shock SONY)	49zł
Joypad PSX standard kabel 180 cm!	19zł
Przedłużacz do joypada, itp. / Link Kabel multiplayer na 2 konsole	19/19zł
Karta Pamięci 15/30/do120 bloków	19/35/49zł
Kabel euro: RGB/RGB+CHINCH (NTSC)	17/19zł
PAL / NTSC konwerter (obraz w grach NTSC-PAL w kolorze)	49zł
Game Hunter Pro 2MB (rozkodowuje gry NTSC i PAL)	49zł
Multi Pad (na 1 konsoli multiplayer do 4 graczy)	79zł
Kierownica **Cyber Wheel XP** (współpracuje z PSX i PS2)	199zł
PS-PC Connector (podłącz do PC osprzęt z PSX-a)	39/59/89zł
Nowy LASER do PSX/PS One (+ montaż gratis)	tel.
Talerz do czytnika Płyt PSX (+ montaż gratis)	45zł
GRY (używane/nowe - także wymiana)	od 29/49zł

WYMIANA GIER I KONSOL - TAKŻE MIĘDZYKONSOLOWA.
NAPRAWIAMY I SKUPUJEMY KONSOLE ORAZ GRY

DEP GAMES PRO

ul. Pszczyńska 28/9, 43-190 **MIKOŁÓW**

KOSZT PRZESYŁKI: 9Zł.
Express w 24 GODZINY: 39 Zł. DOPŁATY. PŁATNE PRZY ODBIORZE.
e-mail: depgamespro@intena.pl



SOCOM: U.S. Navy Seals

Strzelanina taktyczna • SCEA • wiosna 2003

TEST WERSJI US

Nie ma co kryć - ten tytuł cholernie przypadł mi do gustu! Poważny, rozbudowany, pozbawiony zbytniej "komiksowości" i efekciarstwa... Taki właśnie jest SOCOM: US NAVY SEALS. I tu, teraz, mam zamiar go zapowiedzieć. Dlaczego zapowiedzieć, a nie zrecenzować? A może przybić do drzewa i dorobić dziób, żeby udawał kukułkę, co? Otóż dlatego, że gra ukazała się na rynku amerykańskim wyposażona w mocno rozbudowaną opcję Online (tryb Deathmatch, odbijanie zakładników, walka o bombę, którą trzeba wysadzić bazę przeciwnika), a do tego ze specjalnym zestawem komunikacyjnym (mikrofon i słuchawki). Wszystko to znacząco wpływa na klimat rozgrywki, mocno podbija grywalność... Ale nie w Europie, bo tu jest Trzeci Świat i żadnego mikrofonu, możliwości podpięcia PS2 do Internetu, ani tym bardziej samej gry póki co nie dostaniemy. Dlatego jest zapowiedź, a nie recenzja. Jakieś inne pytania?



Symulator antyterrorystycznych oddziałów uderzeniowych. Tym właśnie jest SOCOM: US NS. Dostajesz drużynę (przeważnie trzech kolesiów), szereg wytycznych i taki sam szereg oprychów do zlikwidowania. A tych można ogłuszyć granatem, sprowadzić kolbą do parteru, po cichu zlikwidować nożem, zastrzelić na kilkanaście sposobów, czy wreszcie wyręczyć się kolegami. I tu dochodzimy do systemu sterowania. Jest mocno rozbudowany, ale z biegiem misji sprawdza się wyśmienicie. Można wydać kilkadziesiąt rozkazów, łącząc je ze sobą - korzystając z pada uaktywniasz kolejne tabelki, z kolei mając zestaw z mikrofonem, wystarczy że np. powiesz w miarę wyraźnie "Bravo, stealth to, crosshair", a drugi oddział Twoich komandosów przekradnie się po cichu do punktu oznaczonego na mapie. Rewelacja. Patent niesamowicie podkręcający temperaturę akcji.



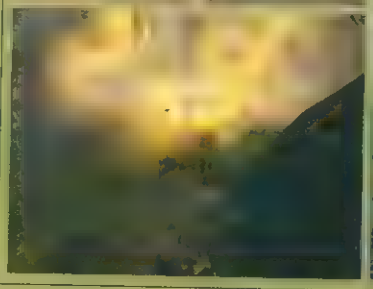




■ Czekamy na pojawienie się podobnego zestawu w Europie. I żeby jego cena nie przekraczała ceny średniej klasy samochodu.



Brawa! Duże brawa dla programistów z amerykańskiego oddziału SONY za animację postaci. Jest megarealistyczna. Nie to co w konkurencyjnym CONFLICT: DESERT STORM. Tu chłopaki biegają baaardzo płynnie i naturalnie. Można kozacko przechylać się na boki (np. by wystawić lufę zza rogu), czołgać, wspinać, a jak przenosi się ciała zabitych (każdemu trupowi można zabrać broń)!!! Schylasz się, zakładasz denata na bark i człapiesz w jakiś ciemny kąt. Z drugiej strony całe otoczenie jakoś specjalnie nie zachwyca - tereny są w miarę rozległe, ale nie wrzucono w nie przesadnej liczby polygonów, do tego pole widzenia lubi być ograniczone (mgłą, śnieżną zamiecią, mrokiem nocy itp.). Z trzeciej (a co!) strony stonowane kolory, brak efekciarstwa, komiksowego przeładowania, nadaje grze jakiś taki bardziej poważny, realistyczny charakter. Dla mnie oprawa jest zatem jak najbardziej na miejscu. A z czwartej to nie wiem... A właściwie wiem - z czwartej strony to zazwyczaj w mordę można dostać.





Misje zaplanowano ciekawie. Wysadzasz w powietrze rosyjski statek, ratujesz zakładników z rafinerii na pustyni, przekradasz się pod osłoną nocy górskim kanionem, odbijasz swojego człowieka w śniegach Arktyki, ewentualnie zrzucają Cię w cuchnącą, bagienną dżunglę. Jest bardzo różnorodnie. Jedyne, co może denerwować, to momentami dziwne AI wrogów (nie są przykładem bystrzaków choć czasem mają celne oko). Tak czy siak SOCOM: US NS to po prostu niezwykle mocny tytuł, ze świetnym klimatem cichego, zespołowego mordowania, warto byłoby go zobaczyć jak najszybciej w Europie... Oczywiście najpierw SONY musiałoby zrzucić nam modemy do PS2, a do tego chłopaki jakoś się nie spieszą [myszaq]

Ocena Wstępna: 8

Splinter Cell

Przygodowa • Ubi Soft • listopad 2002



Trochę z niepokojem i wrodzonym sceptycyzmem kierowałem się w kierunku powierzchni wystawowej UBI SOFTu. Te ich slogany reklamowe, utrzymane w dość tanim stylu "wielki pogromca MGS2", jakoś średnio przemawiały do wyobraźni. Z drugiej strony, wszelkie znaki na niebie i ziemi w postaci zdjęć czy filmów wskazywały, że SPLINTER CELL faktycznie ma ogromną szansę przebojem zdobyć rynek. W dodatku inspiracją do rozpoczęcia nad nim prac był scenariusz przygotowany przez postać Tom Clancy, jednego z najlepszych i najbardziej znanych autorów literatury techno-thrilleru na świecie. Jego twórczość cechuje głęboka znajomość realiów współczesnej geopolityki, kuli działania agencji rządowych oraz sił zbrojnych, więc... Po kilkunastu minutach zabawy jedno było z miejsca jasne: gra jest sto razy lepsza, niż można to było sobie wcześnie wyobrazić



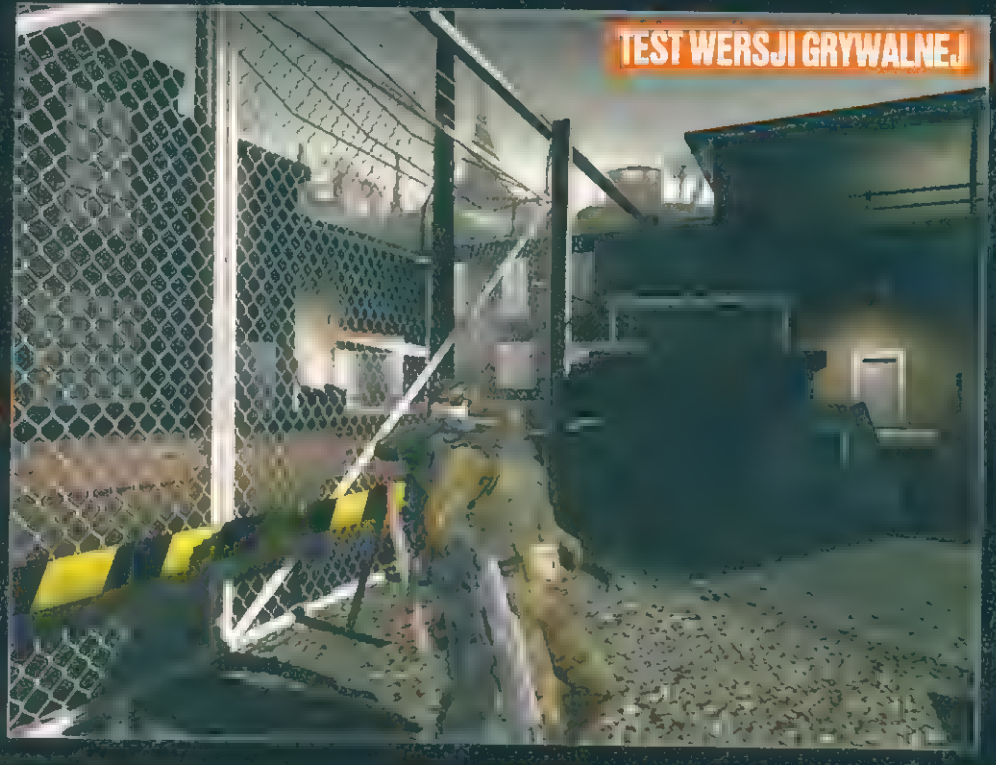


Zapowiadano zmodyfikowany, mocno przemodelowany nied-ganowy silnik [illegible] pięć z pu[illegible] szczegółowa, ostra jak żyleta grafika poszła w parze z rzadko spotykaną szczegółowością i przywiązaniem do najdrobniejszych detali. P[illegible] głowa? W PE#59 wrzuciłem obszerną zapowiedź tej gry wymieniając punkt[illegible] po punkcie co oferuje na papierze, tu powtórzę się dla odmiany bardziej plastycznym opisem tego, co zaczęło się dziać pod dorwaniu pacia [illegible] olbrzymiego budynku, [illegible] jednym z wielkich, amerykańskich miast. Jako agent Sam Fisher, główny kolo w tej przygodzie, na uwach mający wyp[illegible] pracuję wyłącznie sam", dostałem się od góry, poprzez otwór w dachu, do wnętrza budowli. Unikając kontaktu ze światłem, cichaczem ruszyłem dołoj. Jakieś kraty, wspinaczka w górę i skok w dół zajęły kilka sekund; w jednym z korytarzy usłyszałem odgłos rozmowy. Było ciemno, wychylając jednak bez potrzeby głowy schowałem się za jedną ze skrzynek, uruchamiając noktowizor połączony z celownikiem optycznym. Nie miał żadnych szans. Zerknąłem w górę, przyglądając się podwieszanym, podłużnym lampom. Trochę w cyrkowy sposób skacząc z jednej na drugą (co tak na marginesie było jedyną rzeczą, która drażniła - realizm w tym aspekcie niemal zerowy, co trochę dziwi patrząc na SC jako całość), a później czołgając się szybem wentylacyjnym wpadłem do jakiegoś pokoju. Bezszelestne podejście do pracującego tam człowieka, zajście od tyłu, złamany kark. Inna akcja: korzystając z liny Sam opuszcza się systematycznie, piętro po piętrze, po zewnętrznej stronie wieżowca w dół. Jest noc, nie widać praktycznie nic, odpala więc gogle termowizyjne i namierza cel. W momencie strzału obraz przełączą się szybko na normalny (przy zastosowaniu gogli tego typu dostrzażesz tylko żywe organizmy wydzielające ciepło), widać [illegible] się na krawędzi szybu, a niemal w tym samym ułamku sekundy padającego od [illegible] pokoju. W połączeniu z muzyką, [illegible]

spokojną, przyspieszającą tylko w wybranych momentach, gdy coś się zaczyna dziać, i z przekozackim głosem aktora użyczającego głosu Samowi tworzą po prostu niewiarygodnie klimatyczną mieszankę. Właśnie, klimat. Niczym z książek Clancy'ego, ma się nieraz wrażenie uczestnictwa w którejś z opisywanych tam akcji. MGS2 wypada przy tym tytule... dziwnie. Hideo stworzył japońską bajeczkę o scenariuszu tak samo pięknym, jak naiwnym, tymczasem SC ukazuje pracę agenta z bardziej praktycznej strony, gdzie rozgrywka skupia się niemal wyłącznie na akcji. Tytuł najlepszej gry całego ECTS-u, przyznany SC bezdyskusyjnie, jest ostatnim argumentem, jakiego użyję. Murowany hit (...) PS: Oficjalnie gra zapowiedziana jest w chwili obecnej wyłącznie na Xboxa. Porty dla PS2 i GCN-a miały się pojawić na początku przyszłego roku, ale... chyba Bill znów robił przelewy, bo na dzień dzisiejszy na ten temat już "nikt nic nie wie"... ☐ [shiva]

Ocena Wstępna: 9+





OD PUCYBUTA DO... PUCYBUTA

czyli jak zostać zg(Red.)em
(felieton nieautoryzowany)

Chcesz zostać zg(Red.)em? Są dwie metody: względnie normalna i "na Playmana". Jeśli chcesz poznać pierwszy sposób, klapnij sobie gdzieś wygodnie i czytaj...



Listopad '99 - pamiętam jak dziś. A może to był grudzień...? Gulp, widocznie jednak nie pamiętam tak dobrze:). W każdym razie, już prawie trzy lata minęły od chwili gdy pierwszy raz potknąłem się o redakcyjny próg. Mieliście kiedyś okazję korzystać z usług lotniska w jakimś ciepłym kraju? Airporcik cycuś-glancuś, klima, miły chłodzik, otwierają się drzwi prowadzące na postój taksówek przed lotniskiem... Dup! Powiew gorąca sprawia, że niektóre osoby mdleją w wejściu. Gdy wchodziłem do Redakcji, zawiało smrodem i duchotą, nie gorącem, ale efekt i tak był piorunujący. W working-roomie (dobre sobie...) hasał akurat Mr.Ściera. Yaaa, ten sam, który pisał do "Gamblera"! Po krótkiej gadce pograliśmy chwilkę, bodajże w INTERNATIONAL TRACK & FIELD, po czym zapoznałem się z resztą redakcyjnego "kompleksu". Syf panował tam wówczas spory - rozklekotane fotele, zasyfione podłogi (dość późno pojawił się pomysł zakupienia kosza na śmieci), generalnie - sam folklor, ale jakżeż pięknie ukazany. Zauroczony atmosferą miejsca najpierw zobaczyłem, jak miewa się hardware (a z uwagi na fakt, iż wydawano wówczas "Maniaka!", sprzętu było sporo), potem zaś integrowałem się z kolejnymi zg(Red.)ami. Stary, ależ miałem w łapie namaszczenie dla tych ludzi! Do każdego wstawałem, rąsia, te sprawy. To ci z gazety! Luz-chłopaki: zero zadartego nosa, naprawdę fajna wiara. Rzecz jasna musiał być wyjątek - HIV, czytasz to?:) {H: bujaj się;}. Ale on dowiedział się, że "ja to ja" dopiero po paru godzinach, a i to przypadkiem (Ścierwo sypnął). W każdym razie mieliśmy o czym pogadać, wszak mój pierwszy tekst w PSX EXTREME przechodził przez jego ręce i właśnie przez niego był tuningowany - wprawdzie tylko dodaniem ramek i beznadziejnego wstępu, ale jakieś frycowe trzeba było zapłacić, żeby się w ten brukowiec wkupić.

No właśnie, teoretycznie mogę się upierać, że mój debiut w PSX EXTREME nastąpił nie w 22., ale... 10. numerze! Ściera, palec precz z "Delete":). Serio - wtedy to w dziale "Skrzynka" ukazał się mój nieudolnie spreparowany rysunek. Niestety, zapomniano o opatrzeniu go moją ksywą, tak więc przy realnej wartości tegoż debiutu nie będę się upierał, heh. Rzecz jasna moja miłość do konsol rozwijała się już przed PE, i to w całkiem przyjemnych warunkach. Czasy NES-a/Pegasusa wspominam najmilej - moja konsolka łyknęła ok. trzystu różnych kartridży. Pięknie było... Gdy zacząłem gubić się w co już grałem, a w co jeszcze nie (pozdrawiam ekę z "Trytona"!), postanowiłem wszystkie moje wiadomości o grach porządkować na kartkach papieru. Te zaś z czasem układałem w małego formatu "gazetki", tworząc tym samym własne, undergroundowe wydawnictwo. Jego nazwę pominę, bo ewoluowała na przestrzeni miesięcy, poza tym poszczalibyście się ze śmiechu w gacie:). Ale, jak to mówi moja sąsiadka, która potrafi przywiązać swojego psa do drzewa i zostawić go tam na tydzień - w przyrodzie nic nie ginie. Cały czas przeżywałem fascynację pisaniem o grach i ani myślałem zaprzestać robienia tych popierdółkowatych gazetek. Grałem coraz więcej - pojawiła się Sega Mega Drive, na nowo odkryłem Amigę. Po paru latach, w kultowej gralni Poznania - "Sroczu" - zobaczyłem po raz pierwszy PlayStation. Dokładnie - TEKKENa. Pozerkałem chwilkę, stwierdziłem - "drętwe jakieś" i zaczęliśmy grać z kumplami

Sciera

sc[illegible]@ps-extreme.pl

dziedzina: ogólno-arcadowo-wyścigowa

aktualnie męczy: C: Desert Storm, The Thing, Mario S., WRC



Pozazdrościłem NIY'owi - żenię się! Gulp. Ale to dopiero za dwa tygodnie. W sumie to jeszcze nic nie przygotowałem, bo teraz jestem zajęty. Czym? Ha, moja przyszła żona wyjechała na tydzień, jestem sam w domu. Wziąłem urlop. Gulp. Mam pełną lodowkę browaru, porozkładałem full sprzętu, wszystko buczy, dudni, a ja gram. Ciekawe, która godzina... Własnie doszedłem do wniosku, że wspaniałe byłoby połączenie WRC (7+) i V-RALLY 3 (8-). Pierwszy za wolny i nieco monotonny, drugi ładny, ale za bardzo "pływa" i "rozłazi się" COLINie trzaci, przybywaj! Gulp. Rety! przypomniałem sobie, że mam grzanki w piekarniku! (...) No cóż, zjem piwo, bo grzanki zrobiły się czarne (o ile dymu!) Gulp. Rozwalił mnie ten C DESERT STORM - gra jest piękna (DEUS EX idzie już w odstawkę). Od czasu gdy włączyłem THE THING dziwnie się czuję - mam radio włączone non stop dla roztadowania klimatu - boję się iść kąpać. Dlatego włączyłem Mario i się odstresowuję. Sorry za wiejskie zdjęcie obok, ale zrobiłem je skanerem :) (minęło kilka dni) Jestem głodny. Zjedłbym coś. Kocham swoją kobietę! Została mi tylko maślanka ale przeterminowana o 5 dni! Pić czy nie pić? Poczekam na weselisko HIV'a - tam się najem przynajmniej. (minęło kolejnych kilka dni)

Ulubiony soundtrack: Lotus 1 [illegible]ead, Chrono Cross, Lemmings, Wipeout



No i po weselisku. Jak było? Dziwnie. Ksiądz na mszy nic nie kapował do HIV'a mówił Tomasz, jakby nie wiedział że to H.V a nie Tomasz. Pozo tym ten palant (nie, nie ksiądz tylko HIV) przy składaniu gratulacji kazał sobie wymieniać nowe tytuły gier jakie na niego czekają. W ogóle to w tym gangolu wyglądał dziwnie. Nie mógł dresu ubrać? Sama impreza była spoko, choc siedzieliśmy z Fenixem na kalumnie (no, prawie) z której wydobywały się zaiste szatańskie dźwięki (disco polo, inne gupawe przyśpiewki, zamiast np. soundtracku z WIPEOUT czy MOTOR HEAD). To na dodatek wszyscy tańczowali bez mat, nie patrząc na strzałki. Skandal! Co było robić, jak zjeść, wypić i zmyć się (tyle nowych gier w domu czeka)? No to standardowo: hejooo! Za tydzień EXTREME PARTY! Może będę...□

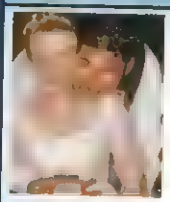
Od całej Redakcji: Życzymy Wam wiele radości na wspólnej drodze życia i żeby Wam Bozia w dzieciach wynagrodziła. Liczymy, że mała Hivki zasilą kiedyś nasze szeregi :)

HIV

h[illegible]@ps-extreme.pl

dziedzina: gł. wyścigi i platformówki

aktualnie męczy: chwilowo męczy mnie choroba



No i poszło... Na jednym z palców prawej dłoni mam już złotą obrączkę, "w papierach" i praktyce żonę. Co dalej? Czas pokaże. W związku z "małym zamieszaniem" okołoślubnym, w bieżącym numerze PE moich tekstów jak na lekarstwo. I dobrze, przynajmniej redaktorzy ode mnie odpoczną, hehe! Serdeczne dziękuję za wszelkie życzenia ślubne :) No wakacjach zgubiłem G.Shocka, pięknego. Zatoba. Chętnie od kogoś przyjmę taki wynalazek w geście dobroduszności zacys zainteresowani? Pewnikiem się odwdzięczę. A poki co, twardo zbieram stare komputery. Dochrapałem się już atorynki C 64, Schneidera ZX-a. Macie akcesoria, na których osadza się kurz? No to hejo: 0608 338282, pewnikiem ubijemy deal :) Pozdrawiam Natalię, żonę Dzikiego - która tak lubi filmy, jak to określa "psychiczne". No tak :) Czy kiedykolwiek próbowaliście rozpocząć obieranie banana "od drugiej strony"? A polizać własny łokieć? Jeśli nie, proponuję ćwiczenie: stań pod ścianą "na baczność" dotykając jej jednym z barków i tą powierzchnią boczną nogi, po czym spróbuj poderwać do góry drugą nogę, nie zaliczając gleby. Powodzenia!□

Ulubiony soundtrack: N2O, Wipeout (seria), Motorhead, R2, N-Gen Racing

Star

star[illegible]@ps-extreme.pl

dziedzina: RPG

aktualnie męczy: Dynasty Tactics, Morrowind



Nooo, wreszcie nadchodzi okres, gdy zardzewiałe już trybiki w łepetynie ponownie zostaną zaprzęgnięte do pracy - i to z dwojakiego powodu. Po pierwsze - zaczyna się wysyp (naresztrze!) eRPeGów wszelkiej maści, co po dość nudnych wakacjach totalnie pustym wrześniu jest dla mnie jak dżdż dla Kambodży. Po drugie - ukazuje się Onslaught - pierwsza część nowego bioku, Magica, co w połączeniu ze zbliżającą się rotacją w Extended jednoczesną w 72 daje okazję do ostrego kombinowania w constructed - tworzenia nowych technow, nie licząc oczywiście wzmocnionego trade owania ostrego sycenia (jechania w ciocho (o czym ten gosc pie***y?!) A jazda już za tydzień - gdy to piszę, zaledwie siedem dni zostało zarówno do trzeciego EP jak i prerelease'a - mam nadzieję, że uda mi się obie te imprezy zaliczyć. Hejoo, na pewno dam radę, hej! :) Z innej beczki: widziałem dzisiaj pierwszy odcinek "Wiedźmina" (no filmie nie byłem) i mam dylemat - smiać się z polskiej kinematografii, czy nad nią płakać? Tragikomedia po prostu. Trzeba być naprawdę debilem, aby spaprać tak doskonały materiał jak powieści Sapkowskiego... ech, kończę już, bo się wkurzyłem!□

Ulubiony soundtrack: FF7, Xenogears, FFT, Chrono T&C, Wild Arms

Shiva

sh[illegible]@ps-extreme.pl

dziedzina: sportowe

aktualnie męczy: SegaGT 2002, Turok:E, WE6, Mario Party 3



Przeglądałem ostatnio prasę pecetową, nawiązując do tekstu "Werdykt (nie)obiektywny" z PE #61 załamałem ręce. Stadzenie dystrybutorom oraz nadzwyczaj radosne oceniane jest w niektórych periodykach powszechne niemal jak u nas popuszczanie pierdów na łerenie Redakcji! A może to ja mieco przesadzam, nie wiem. Wiem natomiast, że w takim wypadku połowa produkcji na pieca wydanych w naszym kraju musi być co najmniej hitem z tytułem gry roku. Tam nawet szachy dostają "9+". Wyobrażacie sobie COŻ TO DOPIERO MUSZĄ BYC ZA SZACHY?! Sprzedaje konsole. Wam też to radzę. Żadne tam ISS-y, PES-y czy inne MDS-y, od jutra będę szarpał w najbardziej odjechane szachy na świecie! Kurczę, nie spię już od ponad czterdziestu osmiu godzin, z uwagi na trwającą właśnie niewiarygodnie zakręconą kocówkę stąd lekko niedomagam i mam dziwne pomysły. Są też plusy: rozmawiałem np. dzisiejszej nocy z jednym z głośników od wieży. Kto by pomyślał, że zna się na polityce :) Asiu, obiecane od pół roku buziaki dla Ciebie. I pozdrawiam Czytelnika, który jednej nocy zbombardował mi skrzynkę jakąś setką SMS-ów z pytaniem czy warto kupić kierownicę do PS2, bo on w sumie w ogóle nie lubi grać w wyścigi. Chłopie, rządzisz!□

Ulubiony soundtrack: REZ, Wipeout 2097, Lotus 2

Myszaq

mysz[illegible]@ps-extreme.pl

dziedzina: krwawe strzelaniny i ckliwe filmy

aktualnie męczy: SOCOM, The Thing, Conflict: DS



Wróciłem z Bułgarii. Ufff. O dziwo zuden z cenników nie przyczepił się do laptopa - może dlatego, że zapomniałem go zabrać? Bo oczywiście jak zwykle wyjeżdżałem "5 minut po nieprzekraczalnym terminie". Coż, tak mi już jakoś z tymi terminami zostało - skrzywienie zawodowe, czy jak? Nie ma co jednak rozpaczać, bo w drodze powrotnej bułgarscy celnicy przyczepili się do przenosnej lodówki, którą sobie trzymaliśmy jako bagaż podręczny. Bo jak duże piastikowe z przyciskami, to już niebezpieczne, tak? Fajny kraj. Na moich oczach jakaś tutejszy kolezka dostał ostro po ryju od 5 ratowników, bo nie chciał wyjść z wody (a łosk wywiesili czerwoną flagę - ze niby ktos ma się tym przejąć?)... To się nazywa skuteczne ratowanie życia. Baywatch, w mordę jeża! A gdzie skąpo odziane ratowniczki? Gdzie Pamela? Może chociaż Hasselhoff? A propos kobiet: te Bułgarki są naprawdę suczne (wiadomo - wszystkie brzydkie przyjechały do nas. Wyjdz na jakąs przeciętną trosę, a sam się przekonasz, ghe ghe!) ale tylko gdzies tak do 22, 24 lat. Później bardzo szybko się starzeją, z super lask, robi się stara, zmęczona baba. Dziwne. Polskie babeczki gorą, miękkie, fajne i bigos potrafią ugotować□

Ulubiony soundtrack: NFO, Silent Hill, Colony Wars, Aggressive Inline

Playman

dziedzina: 14-letnie
aktualnie męczy: WE6, The Thing, Raqa

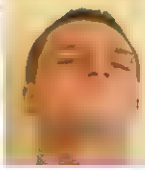


W mordę, jak ten czas szybko zasuwa! Wakacja za nami (za rok combo: Hiszpania + Meksyk, może poznam Thalię:) na karku kolejna cyferka na papierze następna szkoła (tylko twarz Ściery naszego ukochanego Naczelnego (teraz płacz bo ludzie dowiedzą się okrutnej prawdy!) nadal wydaje się zdeformowana... W chwili gdy to czytacie, EP3 stało się faktem - Aliena wydelegowano na rodzimą planetę, HIV siedzi w sądzie za "gazowanie" Czytelników a ja "paradoksalnie" - pewnie urznąłem się jak mały wieprzek (zapewniam, że nie tylko soczkiem marchwiowym), po czym spałono mnie na stosie. Następny numer PE stał więc pod znakiem zapytania (hala Hejo+). (...) Gierczowanie sprzyja wrześniowi, co też wykorzystałem męcząc THE THING, SOCOM oraz oczywiście WE6 (ta ostatnia doprowadziła mnie do szewskiej pasji, ukazując wszystkie swoje bugi - za karę wylądowała na całe dwa dni na półce:). To jednak tylko zagryzka przed daniem głównym - PES2 oraz GTA:VC, które są "już-już". Burp... (...) Pozdrówka dla Państwa Kotarskich (jeszcze raz dziękuję za gościnę!), Majki, paczki 14-tek (Magda, Ania & Marta.), Radaksika (gratuluję:*) oraz Sauntera (20 do 17?).□

Ulubiony soundtrack: Parasite Eve

Koso

dziedzina: sportowe, przygodowe...
aktualnie męczy: Final Fantasy X (60 godzin!)

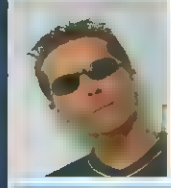


Oddawanie krwi w przenośnej stacji krwiodawstwa rządzi. Toczę się ostatnio po poznańskim Starym Rynku z Klejem i Rasputinem naszym oczom ukazała się rzeczona stacja krwiodawstwa (w postaci sporego furgonu, nawet fajnego) "ako ze miałem "dobry humor" wpadłem na genialny pomysł oddania własnego osocza. Wiecie, taki sympatyczny gest raz na dwa lata stać mnie na taki. Dostałem ankietę do wypełnienia ("Czy był Pan między 1980 a 1996 rokiem w Wielkiej Brytanii?"; "Czy odwiedzał Pan w ciągu ostatnich pięciu lat Tajlandię lub Tajwan?" Porypało ludzików, normalnie...), po czym dwie całkiem... khm, fachowe pielęgniarki wkuły mi igłę. Jak oceniła jedna z nich, "wolno się to jucha ściąga", toteż wbiła mi raz jeszcze, dokładnie 2 centymetry od miejsca poprzedniego nakłucia. Ech... Na szczęście Kierowa Rasputinowi zrzedła mina, gdy wyszedłem ze stacji z siatką pełną czekolad, soczków, hehe! (...) Znowu ogłoszono listę 400 najbogatszych ludzi w USA. Gej(ts) pierwszy, ale w porównaniu do zeszłego roku stracił 11 miliardów dolarów (czyżby sam dokładał do X-ów?)! Greetzy dla Krisa, R. L. S a, Gitara i zapamiętałem (Barbar?). I optymistyczny akcent na koniec - sturingowany "okrzyk roku": TEJOOO!!!□

Ulubiony soundtrack: Final Fantasy 7 & 8

Kali

dziedzina: bijatyki na "9+"
aktualnie męczy: Onimusha 2, Commandos 2, AeroDancing 4



Ołaboga, co się porabia! Usłyszałem tekst, który całkowicie mnie rozłożył. Mianowicie: pewna urocza i niezmiernie inteligentna, długowłosa kobieta stwierdziła, że łatwo jest mnie uwieść. Cóż. Nieprawdą bronił się, zawzięcie zaprzeczałem i argumentowałem swoją zachowanie, ale skończyło się na tym, że ostatnimi czasy spędzam znacznie więcej czasu nie w rodzinnym Wrocławiu, lecz w Katowicach, gdzie ów "uwodzicielka" rezyduje. Mała tega! Powoli zaczynam nawet topać śląską gwarą, dzięki czemu na najbliższym zebraniu redakcyjnym będę mógł zrozumieć wypowiadzi Gamery, a ścierwskie "zaś" już nie będzie mogło mnie zaskoczyć:). Z pewnością zdziwią się, jak wyjadę z "w antryju na bytyju stoi szalka pełna tyju", a później pójdę zakurzyć:). Najzabawniejsze z tego wszystkiego jest jednak to, że do Redakcji mam teraz 2-3 minuty drogi na piechotę! (...) Korzystając z okazji składam najserdeczniejsze życzenia urodzinowe dwóm wspomnianym osobom: Dominice "Ash" (od razu pozdrawiam KONa - trzymaj się dzielnie i opiekuj się należycie siostrzyczką!) oraz Ickowi! A na koniec odezwa do męskiej części naszego społeczeństwa: PIJCIE INDIAŃSKĄ HERBATĘ "MATE"! Że tak powiem krótko: "Mate" daje radę!□

Ulubiony soundtrack: seria Wipeout, Super Stardust, Gamera 2000, Motorhead

Loki

dziedzina: japońskie popierdółkowate gierki
aktualnie męczy: Densha de GO! Ryojouhen

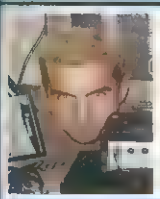


Zimno. Ktoś, kto jest odpowiedzialny za pogodę ma u mnie przewalone. Albo się spił w pracy, albo wcisnął nie ten guzik co trzeba. Cholera, co to ma znaczyć?! Żebym klienta znał z nazwiska, to bym go obciążył rachunkami za chusteczki, rutinoscorbin i syrop z cebuli. Gdyby nie opowieści GOPY o jego kolejnym miłosnym podboju (czyt. upiciu kolejnej laski i bestialskim jej porzuceniu gdzies w krzakach), to bym chyba tego ciężkiego okresu nie przetrzymał. Była jakieś EP3 w Nędzy, albo nędza na EP3, nie pamiętam. Nie próbujcie pędzić bimbru w domu. Zgodnie z nową doktryną wojenną USA, Wasza aparatura może zostać sklasyfikowana jako wytwórnia broni biologicznej zagrażającej bezpieczeństwu "The Brightest Country", a Wasz dom zrównany z ziemią natałem dywanowym zgodnie z zasadą ataków wyprzedzających. Bezpieczniej sobie kupić za "dyszkę" Małyszowkę w Cieszynie:). Kuna, tylko czemu nik nie widzę...? (...) Pozdrowienia dla wszystkich członków "AoTowego" miny-klanu #pspl. Na zakończenie przepis na syrop z cebuli; a nuż się przyda: 2 duże cebule obrać, pokroić w plasterki, układać warstwami w słoiku przesypując cukrem, można też dodać kilka posiekanych ząbków czosnku. Po kilku godzinach syrop można zlać. Podawać kilka razy dziennie 1 łyżkę.□

Ulubiony soundtrack: Final Fantasy 7 & 8, Bakusou Dekotora Densetsu: Art Truck Battle 1&2, Artcamion

Mazur^san

dziedzina: explicit violence/gore & oldskul
aktualnie męczy: The Thing, Dead to Rights, Paper Mario



Ostatni m esiąc przeleciał w szalonym tempie niezaprzeczalne piękna języka Cyryla i Metodego mną całkowicie zawładnęło przy odrobinie szczęścia w chwili gdy to czytacie z szatańskim uśmiechem polewam benzyną notatki, podręcznik łańcuch wokoło płonącego chłamu dzik tan ec radości. I pozdr emika zakładam na piecy moją wyszczerbioną od tępienia lamerstwa na Forum PE katanę ruszam na podbój krakowskich g maz ynów. Jeśli będziecie mieli pecha, to trafnie na żądnego krwi praktykującego nauczyciela polskiego, który zamierza wyzyc się za wszystkie ale męczarni az strach się bać ne ja)? Dostałem ostatnio miłego maila od Czytelnika, którego zniesmaczył mój żart o Nigeryjczyku w poprzednim PE chciałbym wyjaśnić sytuację: nie jestem absolutnie rasista, a wręcz uważam, że każdy powinien mieć w domu własnego Murzyna). Wzięło mnie znowu na stare gierki zarywałem nock przy "Elvira 2" i "Darkseed 2" o ostatnio po raz kolejny zapuściłem CHRONO TRIGGER. Miłym zaskoczeniem okazał się THE THING polecam gierkę wszystkim smakoszom wydzielane w chwilach strachu adrenaliny. mniam ! (..) Pozdro Gachon&Ania Wydra " Raptor Trzcina & ekipa z Mysłibarza Ale" FBI Jbek).□

Ulubiony soundtrack: Chrono Cross, Xenogears, Final Fantasy 7, Silent Hill 2

Czytelnik

Krisah Lubin

dziedzina: konsumpcja piwa:)
aktualnie męczy: meczy się z sesją poprawkową



Ihaiha! Wiecie co Wam powiem? Ihaiha! Hehe, a tak poza tym to fajno jest, PE ma 5 lat (ale ten czas zapi****la). No nic, kielicha wychyliłem i piszę dalej. Wakacje są już tylko wspomnieniem, poprawki na uczelni teraz trza zaliczuc, czyli normalka:). W chwili gdy to czytacie (jjaaa:P), EP3 przeszło do historii! Co się tam działo? Oglądajcie informacje w TV:). Nam nadziejo, że tam dojechałem... Co tam ciekawego? Ano wreszcie pojechałem na imprezę w Kantach - REWELACJA!!! Masakra na maksa, żyć nie umierać. Polecam osobom które rozpiera energia:). Jako że nie posiadam żadnego Next Gena (finanse, echhh:/), to sobie pykam w poczciwego PSX'a, łamiąc krzesła na rękach przeciwników w WWF Smackdown - wypas gierka! Ciekawy patent z tym krzesłem, ktoś wyskoczy na mały sparing:)? No i pozostaje niesmiertelne FF8. Grać trzeba na czym się da. No dobra, na koniec standardowe pozdrowionka lecą dla mojej siostry Agi, Ayi, Thomasha, Mq, GM, Hanza, EkipyŻ i ludzi z czata PE oraz #pspl. Skończyłem, mogę już odejść? Dziękuję, do widzenia.□

ulubione intro/outro: PE (Koso), Resident Evil, WE6, Soul Blade

w MORTAL KOMBAT 3 na SMD. Hehe, głupi byłem (choć TEKKEN i tak jest dretwy:) [Ś: kretyn]. Potem wszystko potoczyło się jakby z górki - konsola zdobywa popularność, upadają moje ulubione czasopisma - "TOP SECRET" i "GAMBLER" (w którym też się zdrowo udzielałem - głównie w postaci propiłkarskich dywagacji w kąciku sportowym "KSG"), pojawiają się pierwsze tytuły prasowe traktujące wyłącznie o PSX'ie. Wraz z kumplem (Słomen - stary druhu...) zabraliśmy się za robienie maksymalnie amatorskiego zinu o grach - "Konsola". Jako że komputer postrzegaliśmy jako zło konieczne globalizacji, periodyk ów powstawał za pomocą ewidentnie uwstecznionych metod - naklejania przepisanych na maszynie tekstów na tzw. "szczotkę", a następnie powielania oryginału. Ów badziew miał raptem 8 stron, ale roboty było z nim w cholerę. "Konsola" dożyła trzeciego numeru (złożonego już całkowicie na piecu!), u kresu swego żywota mogąc pochwalić się 48 stałymi czytelnikami. Notabene zdobytymi dzięki... ogłoszeniu w PE:). Ów periodyk zdobywał wówczas sporą popularność, ja również z miejsca stałem się jego wiernym fanem. Jak już wspomniałem, w 10. numerze ukazał się mój rysunek. Pół roku później mogłem cieszyć ryj z powodu pozdrowień w prywacie, a w numerze 18. otrzymałem wyróżnienie w konkursie na frywolne opowiadanie z Larą Croft. To zadecydowało o moim dalszym losie, hehe!

Wiedzieć musicie, że przez cały czas - od numeru trzeciego, kiedy stałem się wiernym czytelnikiem PE - nie było miesiąca, bym czegoś do zg(Red.)akcji nie podesłał. Jakaś publicystyka, próbne recenzje, inne pierdy... Bez odzewu. W końcu zadzwoniłem - jako że HIV nie odbierał komórki, przekręciłem do Ściery. Gadka wyglądała mniej więcej tak:
- Cześć, jestem Koso, chcę dla Was pisać.
- Pisać? Hahaha!
- Ej, ale powaga.
- Koso? Aha, kojarzę. No, jakiś zin czy coś, nie? Miałeś pozdrowienia w "Prywacie".

Ścierwus był opomy, ale dał mi szansę. Otrzymałem jego domowy adres, by moja korespondencja nie zaginęła w redakcyjnym burdelu. Wysłałem jeszcze kilka tekstów, w końcu jeden chwycił - "Był sobie Gracz" ukazał się w 22. numerze i, gdy myślałem już, że jedną nogą jestem w PE, spędziłem blisko pół roku na wymyślaniu idei rubryki, z którą mógłbym się w pismo wkręcić. W PE#27 ukazało się "Z archiwum PSX EXTREME" i choć szybko spadło "z ramówki", to cel został osiągnięty - zostałem współpracownikiem najbardziej szajbniętego pisma w branży!

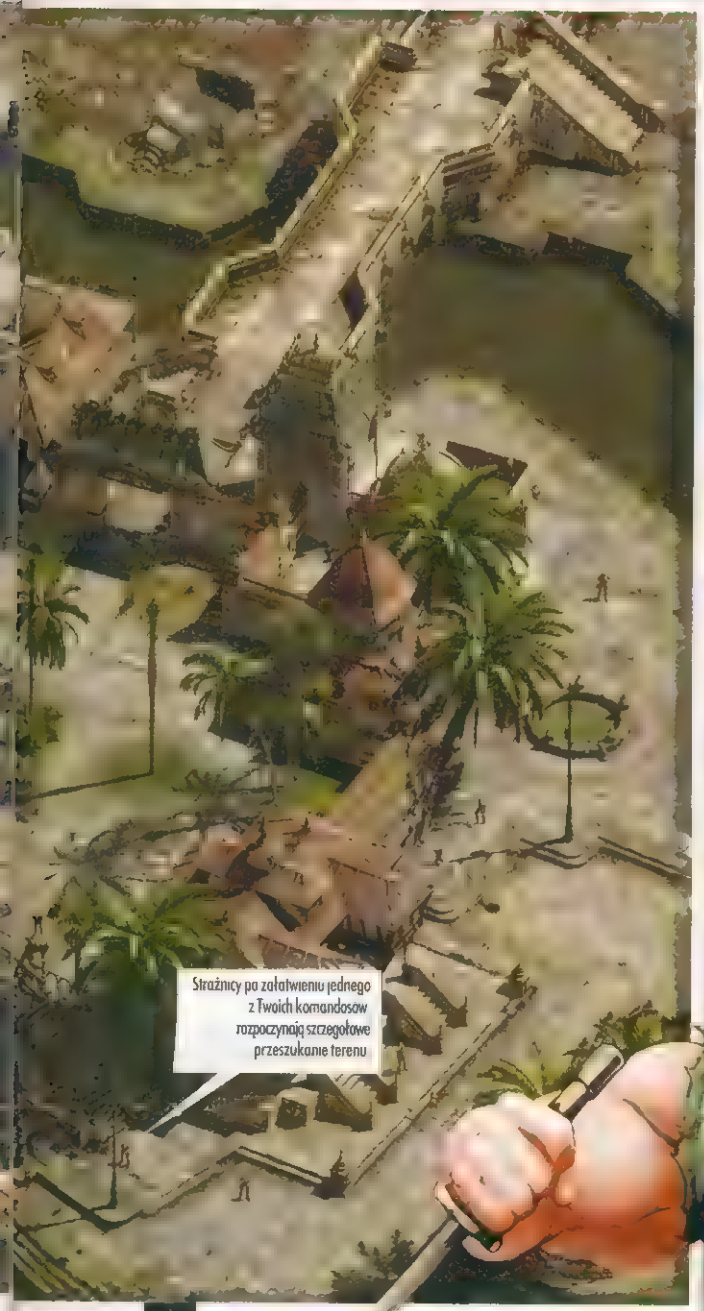
Taa, listopad '99... Ale pierwotnie miał być październik. 05.00 nad ranem, trasa Poznań-Katowice. W połowie drogi, nieopodal Ostrzeszowa moje autko (hi Tatuś!) wypięło tyłek na ściętą lodem jezdnię i półmetrowe koleiny, stwierdzając, że poprzeczna wersja jezdni prezentuje się lepiej niż ta standardowa. Po 5-sekundowej demonstracji Ford Sierra (fadny był...) przeciął jezdnię, wpadł do rowu, dachował, przeorał pięćdziesiąt metrów pola, by w końcu zatrzymać się w tych pięknych okolicznościach przyrody. Nikomu nic się nie stało - prawie, bo jak się wypiąłem z pasów, walnąłem łbem o sufit. Auto do kasacji, z wizyty w Redakcji nici, a by było jeszcze śmieszniej - tuż za nami jechała piaskarka. Do Katowic wpadłem więc miesiąc później (już pociągiem:) i - jak pisałem wcześniej - było całkiem 'lajtowo'. Teraz, z racji mojego miejsca zamieszkania, nie goszczę w Redakcji za często, co nie przeszkadza jednak w owocnej współpracy [Ś: podziwiam Cię za to, że siedzisz na redakcyjnej kanapie przez 5 dni w jednym ubraniu, grasz we wszystko po kolei i na nic nie narzekasz].

Jeśli chcesz pisać do PSX EXTREME, Drogi Czytelniku, to przede wszystkim nie dawaj za wygraną. Niedawno HIV opowiadał mi, że gdy kilka lat temu dostawał ode mnie miesięcznie przynajmniej dwa listy, czym prędzej ładował je do pieca. Ale to margines społeczeństwa, więc nie masz się czym martwić:). Jeśli masz talent i umiesz pisać, to brak komputera czy spora odległość dzieląca miejsce Twojego zamieszkania od Katowic nie ma znaczenia. Wszak ja jestem z Poznania, Shiva z Krakowa, a Dziadu z jeszcze większej wiochy - Warszawy. Jeśli mieszkasz w Lidzbarku Warmińskim (hi Renatka!), nadal masz szanse. "Just believe" - jak jakiś wacek śpiewał... Zresztą już nie będę Ci truł - chwytaj za pióro, tej!□ [koso]



Comman

...w dalszej części odpra...
...zdej strony polami minowy...
...acji wystawały, niczym średniowie...
...pogi nieprzyjacielskiej siedziby, dopełniony...
...światła z reflektorów umieszczon...
...oficera spraw...
...zeb...
...dwie grupy. Obok mnie leży Tiny i uważnie lustruje wrogi obiekt



dos

Bestseller i prawdziwa duma miłośników PC trafiła na konsole. Mimo że obie wersje - tak na PS2 jak i Xboxa - odstają od oryginału, gra jest dokładnym odzwierciedleniem wersji komputerowej.

- Chyba mają teraz porę kolacji. Większość z nich zmierza w kierunku tego większego budynku po prawej stronie. To z pewnością ich stołówka - powiedział przyciszonym głosem potężnie zbudowany człowiek, nie odrywając lornetki od oczu. Zdaje się, że Tiny ma rację. Żołnierze wyglądają na odprężonych i gromadzą się w przestronnej hali. Tiny... Zabawna ksywa, jak na tak postawnego chłopa. Cóż... Tak go ochrzcili jego towarzysze z Zielonych Beretów, co na stałe przylgnęło do komandosa. Oprócz niego jest jeszcze obok mnie saper o równie wymownym przezwisku - Inferno. Muszę przyznać, że jeszcze nie spotkałem się z równie trafnie dobraną ksywą: ten człowiek potrafi rozpętać prawdziwe piekło na Ziemi, jeżeli tylko zajdzie taka potrzeba. On po prostu urodził się z genem odpowiedzialnym za zamiłowanie do siania totalnej rozpierduchy. Miny, wszelkiego rodzaju bomby, granaty, miotacz ognia - on po prostu to kocha, on tym żyje. Nie daj Bóg, żeby zabrał się za obsługę



■ W COMMANDOS 2 nieustannie stajesz przed zadaniami teoretycznie nie do wykonania. Okopy, stanowisko ogniowe, żołnierze na ziemi + strażnik na dachu i podwójna brama - przeszkoda nie do przekroczenia? A gdzieżby tam - Twój szpieg ubrany w mundur niemieckiego oficera pomoże Ci posunąć się dalej

cekaema, czy czegoś większego kalibru, bo to zwiastuje dzień Sądu Ostatecznego dla wroga, w którym Inferno wystąpi w roli jednego z Jeźdźców Apokalipsy. To dzięki niemu udało nam się przejść przez pole minowe, dzięki niemu leżymy teraz naprzeciw metalowego ogrodzenia, po którym malowniczo co jakiś czas przeskakują iskry. Nie będę się nawet zastanawiał, jak wysokie napięcie 'dojcze' do niego przyłożyli. Oooo...? Majne dojcze, a gdzież to się podziały te wasze phantastischen iskren? Czyżby wasz wzniesiony w imię führera płot przestał zagrażać śmiertelnym porażeniem prądem? He heh... Bardzo dobrze, to oznacza, że wszystko idzie zgodnie z planem. Druga grupa wkroczyła już do akcji. Dwóm naszym ludziom musiało udać się dostać na teren bazy nie będąc zauważonym - nie było słychać żadnych strzałów, osłaniający ich z bezpiecznej odległości snajper nie miał potrzeby wysłać kilku esesmańców do piekła i dalej spokojnie siedzi pewnie gdzieś na szczycie jakiegoś słupa, asekurując dwóch kolegów, którzy dotarli do bazy od strony morza. Pewnie dokładnie w tej chwili Fince wyjmuje swój ulubiony nóż z czoła jakiegoś mechanika, który miał nieszczęście znajdować się przy wyłączniku napięcia bocznego ogrodzenia, a złodziejaszek Lupin rozpoczął poszukiwania kodu do sejfu. Nie... Cofnij. Źle go nazwałem, on nie jest byle przeciętnym złodziejaszkiem. Owszem, Lupin jest w stanie niemalże wszędzie włamać się za pomocą wytrycha, czy wyciągnąć z kieszeni paczkę ostatnich papierosów tak, by ich właściciel o tym nie wiedział, ale potrafi też

znacznie, znacznie więcej; to człowiek-cień, porusza się niezwykle szybko i bezszelestnie, potrafi wspiąć się po niemalże gładkiej ścianie budynku i jako jedyny z nas ma szanse poruszać się po bazie tak, by nikt nie odnotował jego obecności. Wierzę, że uda mu się bezpiecznie dostać do kantyny głównego von Dupensztajna zarządzającego tym ośrodkiem rekreacyjnym, gdzie będzie mógł splądrować jego najbardziej osobistą szufladę w poszukiwaniu sekwencji otwierającej główny sejf. Teraz i my mogliśmy przystąpić do akcji.

Musimy dostać się do środka. Płot nie stanowi już zagrożenia, ale pozostał jeszcze żołnierz patrolujący wraz z dobermanem obszar, przez który musimy się przedostać. Tiny nakazał nam pozostać na swoich pozycjach i zaczął czołgać się w stronę obserwowanego wejścia. Całe szczęście, że działamy pod osłoną nocy, inaczej nie udałoby mu się podejść tak blisko. Coś wyrzucił przed siebie... Z pewnością to mięso dla psa, nafaszerowane silnym środkiem usypiającym. Poskutkowało. Pies zwęszył jedzenie, a jego pan posłusznie za nim podąża, z pewnością interesując się, co też przykuło uwagę jego podopiecznego. Dobry piesek, jedz do woli! Doberman błyskawicznie spałaszował podrzucone jedzenie, narkotyk zadziałał niemalże natychmiastowo. Wrogi żołnierz nie zdążył nawet okazać zdziwienia z powodu padającego u jego nóg psa, gdy za jego plecami wyrósł dosłownie spod ziemi Tiny i poderżnął mu gardło. Niemiec nie miał szans zauważyć komandosa zakopanego tuż obok pod niewielką warstwą ziemi i liści. Po krótkiej chwili nie został nawet ślad po strażniku i psie... Ostrożnie



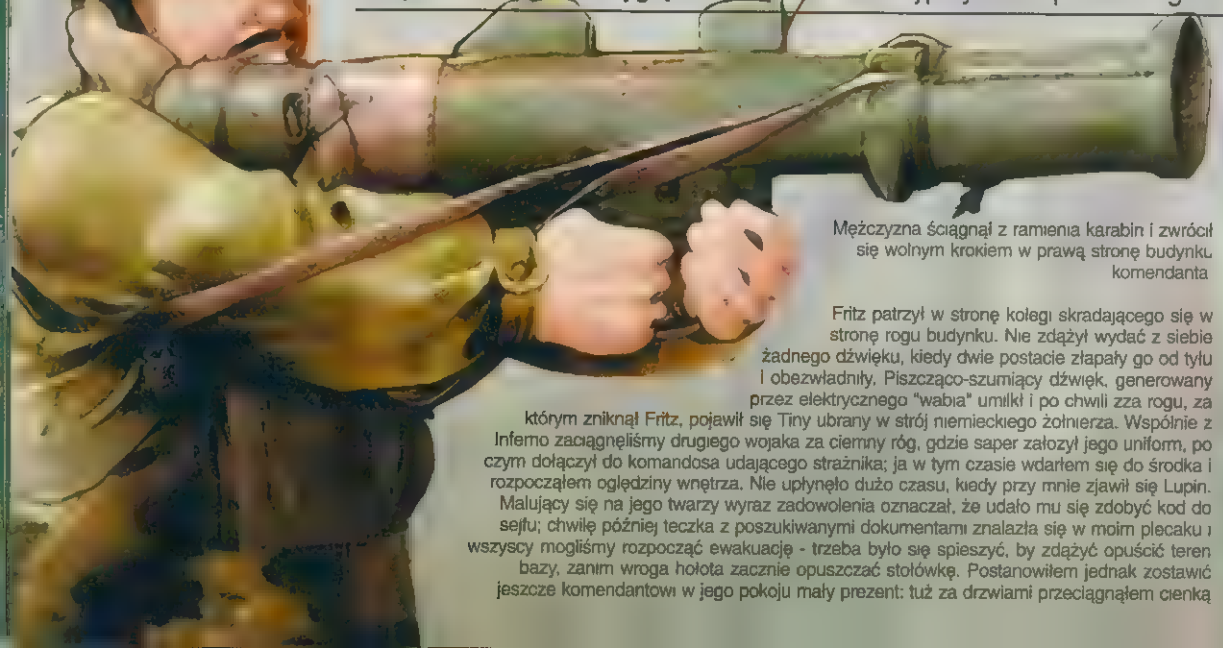


Bardzo szybko w materiale po strzelaninie w sejfu. POLICJA!!! POLICJA!!! ARESZTOWAĆ [illegible] doskonale znanym "pierdzącym wirusem"

wkroczyliśmy do bazy i zaczęliśmy zmierzać w stronę budynku zarządcy tego miejsca, trzymając się w cieniu, wykorzystując wszelkie obiekty pozwalające skrycie poruszać się po wrogim terenie. Poszukiwania nie trwały zbyt długo, dzięki dokładnym namiarom, które nasz sztab otrzymał od jednego z naszych szpiegów. Przy drzwiach stało dwóch żołnierzy w szarych, równiutko ułożonych mundurach Chłopaki wypucowali aż do błysku odpowiednie element swego stroju i broni - widać, że komendant przykłada dużą uwagę do dyscypliny i porządku wśród żołdaków. Stanęli na baczność i wypięli piersi do przodu, kiedy ich dowódca wyszedł ze swego budynku i skierował w stronę sporego kompleksu budynków w głębi bazy. Von Dupensztajn chwycił przynętę, którą zarzucił Fins, zareagował na pilne wezwanie, które przyszło z działu zarządzania energią elektryczną; snajper i Fins wypełnili już swoje zadania i mogli zacząć wycofywać się z akcji. My zaś, postępując zgodnie z ustalonym planem, zaczęliśmy zakradać się łukiem do tylnej części budynku...

- Fritz, słyszysz to? - szepnął barczysty, postawny wartownik. - Coś jakby szum radia, albo jakiś pisk... Dobiega chyba zza tamtej ściany. Poczekaj, pójdę to sprawdzić.

Zastanawiam się, czy składacze umyślnie umieścili w ten sposób te dwa artworki? Saper może korzystać z bazooki - i wygląda na to, że chce z niej przysadzić prosto w zgrabną pupę Nataszy.



Mężczyzna ściągnął z ramienia karabin i zwrócił się wolnym krokiem w prawą stronę budynku komendanta

Fritz patrzył w stronę kolegi skradającego się w stronę rogu budynku. Nie zdążył wydać z siebie żadnego dźwięku, kiedy dwie postacie złapały go od tyłu i obezwładniły. Piszcząco-szumiący dźwięk, generowany przez elektrycznego "wabia" umilkł i po chwili zza rogu, za którym zniknął Fritz, pojawił się Tiny ubrany w strój niemieckiego żołnierza. Wspólnie z Inferno zaciągnęliśmy drugiego wojaka za ciemny róg, gdzie saper założył jego uniform, po czym dołączył do komandosa udającego strażnika; ja w tym czasie wdarłem się do środka i rozpocząłem oględziny wnętrza. Nie upłynęło dużo czasu, kiedy przy mnie zjawił się Lupin. Malujący się na jego twarzy wyraz zadowolenia oznaczał, że udało mu się zdobyć kod do sejfu; chwilę później teczka z poszukiwanymi dokumentami znalazła się w moim plecaku i wszyscy mogliśmy rozpocząć ewakuację - trzeba było się spieszyć, by zdążyć opuścić teren bazy, zanim wroga hołota zacznie opuszczać stołówkę. Postanowiłem jednak zostawić jeszcze komendantowi w jego pokoju mały prezent: tuż za drzwiami przeciągnąłem cienką

MOJE 3 GR.

Mam mieszane uczucia co do COMMANDOS 2, a z pewnością nie będę się nim zachwycał jak rzesza pocetowców. Owszem, pomysł kierowania tak odmiennymi od siebie komandosami niezmiernie mi się podoba, gorzej jednak jest z jego realizacją. W praktyce wszystko sprowadza się do "Save, sprawdzenie pomysłu / Save" i częstego odgrywania stanu gry, gdyż przeważnie jedna pomyłka oznacza koniec zabawy. Przez to gra jest strasznie [illegible] i może znudzić się po jakimś czasie.

7+

Mysz





złożoną z kilku mocno wyspecjalizowanych do pełnienia określonych funkcji ludzi, stajesz przed szeregiem bardzo rozbudowanych i długich 12 misji (+treningowe i bonusowe). Mają one charakter głównie sabotażowy (np. zniszczenie potężnych dział umieszczonych na wyspie Savo) i odbywają się w wielu różnych miejscach - pohulasz m.in. po dokach U-Bootów, zwiedzisz niemiecką twierdzę, przyjrzysz się tez bliżej budowie mostu na rzece Kwai. Kluczem do sukcesu jest umiejętne wykorzystanie dużej liczby unikalnych zdolności każdego z Twoich ludzi (czasem tez i ich psa), a także masy różnych przedmiotów i broni zdobywanych na miejscu akcji i wchodzących w skład Twojego ekwipunku, m.in. papierosy, nożyce do cięcia drutów, wykrywacz min, łopata, lornetka, drabinka linowa, hak z linką przydatny do wspinaczki. W dodatku niektóre z przedmiotów można wykorzystać na różne sposoby - np. butelką z alkoholem można przyłożyć w łeb wrogiemu żołnierzowi, ale można ją też podrzucić w widoczne miejsce - dany strażnik z pewnością szybko ją opróżni, upije się i przestanie przykładać uwagę do swoich obowiązków, a jeżeli dołożysz jeszcze do niej środki usypiające - pójdzie spać. Trzeba przyznać, że gra jest dosyć trudna i wymagająca, co zmusza Gracza do bardzo częstego nagrywania stanu gry w trakcie wypełniania krok po kroczku danej misji. Czeka na Ciebie naprawdę sporo kombinowania i główkowania, jak sobie poradzić z daną przeszkodą, ale sukcesywne zaliczanie kolejnych zadań procentuje ogromną radością, wynagradzającą całą frustrację, która z pewnością nie raz dopadnie Cię, gdy zatniesz się w jakimś miejscu.





linkę nad dywanem na wysokości kostek i wykorzystując granat wzięty od Inferno, zmontowałem bardzo wybuchową niespodziankę, która przywita komendanta w momencie, kiedy zobaczy otwarty sejf w swoim pokoju.

Powyższe wydarzenia zostały niemalże żywcem wycięte z długo oczekiwanego, ogromnego pecetowego hitu COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE, który właśnie trafił na PS2 i Xboxa. Ta umieszczona w czasach II wojny światowej niby-strategia RTS łączy w sobie też elementy przygodówki, gry akcji i gry logicznej. Dowodząc specjalną grupą

Na uznanie zasługuje nieźle spisujący się interfejs, choć wersji konsolowej daleko jest do wygody, z jaką sterowało się na PC za pomocą myszki i klawiatury. Niestety, zapomnieć można o równie wyrazistej, prześlicznie szczegółowej grafice znanej z PC, której po prostu nie dało się przenieść na ekran telewizora - COMMANDOS 2 na konsolach wygląda znacznie gorzej (obie konsolowe wersje wyglądają podobnie). Wszystko inne jednak pozostało, gra jest dokładną kopią tego, z czym mogliśmy mieć do czynienia na komputerze. Mozolne kombinowanie, mnogość dostępnych opcji wykorzystania danych przedmiotów i umiejętności podwładnych, która wiąże się z koniecznością nieustannego wysilania szarych komórek, czynią z tej gry pozycję bardzo interesującą i przyciągającą Gracza na długi czas - o ile tylko nie zniechęci go dość wysoki stopień trudności i wolna akcja. Kto jednak szuka gry lekkiej, łatwej i przyjemnej, niech do COMMANDOS 2 nawet się nie zbliża.□

POSTACI

- ZŁODZIEJ - potrafi kraść, skradać się, otwierać różne rzeczy wytrychem, chodzić po ścianach; ma tresowanego szczura (odwraca uwagę wroga)
- KOMANDOS - może przenosić ciężkie przedmioty, potrafi się zakopać w ziemi (ciała wrogów też); służy do cichej eliminacji wrogów (nóż+gardło=...)
- SAPER - granaty, bazooka, różne [illegible] i miny [illegible] to jego specjalność. Obsługuje CKM-y, działa [illegible] itd.
- KIEROWCA - umie sterować każdym pojazdem, może używać "koktajli Mołotowa", bombek dymnych, gazu usypiającego i zakładać pułapki: np. przeciągając linkę nisko przy ziemi
- PŁETWONUREK - komando Navy Seal. Dzięki akwalungowi może bardzo długo przebywać pod wodą; potrafi rozbrajać miny wodne, rzucać nożami. Ma linkę z hakiem.
- SZPIEG - ma strzykawkę z narkotykiem, którą można uśpić/zabić wroga. W stroju oficera może żołnierzom o niższej randze wydawać rozkazy.
- SNAJPER - eliminacja wrogów z dużej odległości. Może wspiąć się na np. słup telefoniczny i stamtąd strzelać.
- NATASHA - wykorzystuje swą urodę (+szminka+sukienka), by odciągnąć uwagę wroga. Może swobodnie poruszać się wśród wrogów.
- PIES - transportuje przedmioty pomiędzy komandosami, szczekaniem odwraca uwagę wroga





PS2 WERDYKT — KALI

GRYWALNOSC: 8

1 Player | Analog Controller Compatible | DUAL SHOCK | PS2 Memory Card

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY	MINUSY
▲ złożoność	▼ wolna akcja
▲ możliwość pokonywania przeszkód na różne sposoby	▼ konieczność częstego Save'owania
▲ dobrze rozwiązane sterowanie padem	▼ wysoki stopień trudności (?)

OCENY ZGREDZIOLI: COX 8, ŚCIERA 7+ NOŚNIK - DVD

Od Gracza dla Graczy

początki mojej pasji do gier nikną w mrokach przeszłości. Od kiedy pamiętam, zawsze w parze za tym szły kultowe branżowe pisemka, które ukształtowały moje poglądy na temat elektronicznej rozrywki i towarzyszyły najpiękniejszym latom beztroskiej młodości. Niedawno witaliśmy z radością XXI wiek, który przyniósł ze sobą również bolesne pożegnania. Dla prasy przyszły bardzo ciężkie czasy: z rynku znikły dawne wielkie pisma, a prognozy na przyszłość nadal są bardzo mgliste. Na wstępie chciałbym zabrać Was w sentymentalną podróż w przeszłość i przywołać minione czasy .



Na początku był chaos, a z otchłani bezkresnego nieładu wyłonił się pierwszy magazyn, "Bajtek" był pismem technicznym, skupiającym się na sprzęcie i programach, jednak pojawiła się w nim rubryka poświęcona grom. Z racji tego, że "Co jest grane" cieszyło się sporą popularnością, z inicjatywy Marcina Przasnyskiego powstało pierwsze na polskim rynku pismo o grach. "TOP SECRET" zrewolucjonizował rodzimy rynek i stał się dla wielu osób pismem kultowym. Były to bardzo ciężkie czasy, kiedy dostęp do wszelkich informacji i materiałów był piekielnie trudny. Rozpracowanie danej gry i przygotowanie do niej mapki było zajęciem czasochłonnym i wymagało wiele cierpliwości. Wtedy też ukształtował się "polski styl" pisania recenzji: z braku materiałów na temat gier trzeba było zapełnić te kilkanaście stron i autorzy tworzyli własną otoczkę fabularną, z dużą dawką własnych emocji. "TOP SECRET" był totalnie "oldskulowy", chaotyczny, pełen absurdów i zaskakujących materiałów. Nie przypominał żadnego znanego dotąd pisma: grono redakcyjne plotkowało, rzucało niewybredne żarty i dzieliło się z czytelnikami pikantnymi szczegółami ze swojego życia osobistego. Jak zresztą można było nie kochać gazety, w której sekretarzem redakcji był dyskgrafik, a zbuntowani redaktorzy przejęli od redaktora naczelnego pisanie wstępniaków?

Kiedy Martinez opuścił TS, postanowił założyć własną gazetę. Początki były trudne: zaczęło się od 2 komputerów i zdezelowanej drukarki, a redakcja mieściła się na miejscu starych pomieszczeń wojskowej wartowni. Tak powstał "SECRET SERVICE" - najważniejsze pismo mojego życia, które obudziło we mnie ambicje i marzenia, dzięki którym jestem tu teraz z Wami, Drodzy Czytelnicy! Jeśli chodzi o nasz rodzimy rynek, pismo było pod wieloma względami pionierskie: ludzie z SS jako pierwsi wyjeżdżali na ECTS i E3, w '94 r. dołączono do pisma COVER DISK, a w '96 COVER CD. Ogromną popularność zdobyły rzetelne recenzje i opisy (pamięta ktoś z Was mapy do Dizzy na 2 strony?:). Największy sentyment wzbudza we mnie jednak "bardzo tani dodatek do SS", czyli KGB. Rządziła tam spontaniczność, królowały szowinistyczne hasełka ("Dziewczyna mówi do komodorowca na pierwszej leżącej randce: połóż rękę na mym łonie. Na to on: a co to jest mymłon?"), przekręty ("Sindicate" - Sindi w Catsie:), hardkorowe listy ("zróbcie opis do Flashback na Amigę, pierwszy level przechodzę z palcem w d..., na druglm i cała ręka nie pomoże), a także publikowano PRZEGIĘTE rysunki Czytelników, przy których prace Kleja to softcore:).

Mile jest wspominać złote czasy panowania starej gwardii pism, ale niestety wszystko co dobre, kiedyś się kończy. "Gambler" opuścił kioski z prostego powodu - przestał przynosić zyski. Kiedy sprzedaż spadła do 30.000 egzemplarzy (tak dla porównania: w latach świetności SS rozchodził się w 200.000 sztuk) zdecydowano się "pociągnąć za spust"...

"TOP SECRET" odszedł z rynku niespodziewanie, pozostawiając po sobie ogromny smutek. Przyczyna upadku pisma nie leżała w spadku popularności: TS należał do Spółdzielni Wydawniczej (jest to rodzaj spółki, która wydaje kilka tytułów, a dochód z nich wrzucany jest do wspólnej kasy). Kiedy inne wydawane przez spółdzielnię pisma zaczęły przynosić poważne straty, sam "Top Secret", mimo że dochodowy, nie był w stanie odmienić ciężkiej sytuacji i poległ w boju, zabity przez bezwzględne prawa kapitalizmu. Problemy "Secret Service" rozpoczęły się wraz z odejściem z pisma znanych redaktorów. Pod patronatem SS powstało "NEO", drugie (po PSX EXTREME) polskie pismo w całości poświęcone tematyce konsol, które wchłonęło wiele znanych nazwisk. Dochodzi jednak do zatargu i twórcy NEO tworzą niezależne wydawnictwo - pojawia się nowe pismo, pod nieznacznie zmienioną nazwą. Utrata szanowanych redaktorów to spory cios dla SS, sytuację pogorszyła późniejsza konieczność zmiany nazwy pisma ("New S Service"). Część dawnych czytelników zrezygnowała z kupowania SS na rzecz konkurencji, a gazeta nigdy już nie wróciła do dawnej świetności. W sumie ostateczne zniknięcie pisma z rynku przeszło bez większego echa...

Tym smutnym akcentem powróciliśmy do teraźniejszości. Niestety, nie mam dla Was dobrych wieści. Kryzys zapoczątkowany przed laty nadal trwa i nie dotyczy on tylko pism o grach. Wiele małych wydawnictw nie wytrzymuje konkurencji ze strony zachodnich magnatów prasowych (Axel Bauer). Rynek zalewają "choinkowe" pisemka dla dzieci (4CD, naklejki z Pikachu, łańcuszek szczęścia i tęczowe pióro), kuszące atrakcyjnym wyglądem, niestety całkowicie wyprane z wartościowych treści. Wzrost notowań dolara i euro w stosunku do przewartościowanej wcześniej złotówki spowodował wzrost kosztów papieru (praktycznie cała prasa polska jest drukowana na papierze sprowadzanym z zagranicy), do tego wprowadzono 7% podatek VAT. Jak wiadomo, nadal ZA MAŁO ZARABIAMY i czasami wydanie tych kilku złotych stanowi dla niektórych poważny dylemat! Spada zaufanie czytelników do pism: swego czasu pojawiło się wiele opinii, jakoby w "Grach Komputerowych" zaczęły pojawiać się zawyżone oceny gier niektórych dystrybutorów Kiedy w Polsce wzrosła popularność konsol, rynek został zalany przez tematyczne pisma, jednak z czasem arena opustoszała i dzisiaj (nie licząc "profesjonalnych inaczej", kolorowych pisemek) na placu boju pozostali tylko najlepsi. Pecetowe magazyny również walczą o przetrwanie, a niestety coraz częściej ich zysk jest proporcjonalny do ilości dołączonych do gazety płytek.

Jak w takim razie wygląda najbliższa przyszłość? Trudno jednoznacznie odpowiedzieć na to pytanie. Cały czas jednak wzrasta znaczenie Internetu, który dla posiadaczy stałego łącza stanowi bezpłatne źródło wszelkich potrzebnych informacji! Jednak ta sytuacja nie będzie trwała wiecznie, czego symptomy widzimy już teraz. Dwa najbardziej znane serwisy konsolowe - GAMESPOT i IGN - pobierają opłaty za dostęp do najświeższych informacji, a takie praktyki stają się coraz częstsze. Szybkość informacji to jednak nie wszystko, liczy się PRZEDE WSZYSTKIM wieloletni profesjonalizm twórców. Być może za kilka lat pisma będziemy kupować w postaci cyfrowej, odczytywane w specjalnie do tego przeznaczonych urządzeniach, ale nadal głęboko wierzę w drukowane magazyny (HIV: i tak pozostanie...)! Zauważcie, że mimo istnienia radia, wiadomości telewizyjnych i całodobowych stacji - vide BBC NEWS, ludzie nadal kupują dzienniki i na rynku istnieją dochodowe tygodniki informacyjne. Czemu? Dlatego że pismo to RELAKS, przyjemność obcowania z pachnącym nowością numerem, czytanie ukradkiem pod ławką na nudnej lekcji, zawsze możemy też wziąć pismo pod pachę i udać się do "świątyni dumania", by z kulturką pozbyć się zbędnego ciężaru na jelitach:). Ku zaskoczeniu wszystkich - na rynek powraca "Top Secret". Reaktywacja dawnej legendy to bardzo śmiały krok, który może zaważyć na przyszłości prasy o grach w Polsce.

Od wielu lat jesteśmy z Wami, Drodzy Czytelnicy! Zawsze byliśmy pismem tworzonym "od graczy dla graczy" i nie ustajemy w staraniach, żeby spełniać Wasze oczekiwania! Nic nie przywróci minionych lat, ale PSX EXTREME z powodzeniem kultywuje wartości wypracowane przez dawne wielkie pisma, nie poddając się zgubnym wpływom. Cały czas się rozwijamy, a w przyszłość spoglądamy przez różowe okulary (pożyczone od Playmanka), więc nawet jeśli kolejne numery pisma będziecie czytać na przenośnych monitorkach, pobrane z Netu, to jedno mogę obiecać: niejednym Was jeszcze zaskoczymy!□ [mazur^san]

ONIMUSHA 2™

ONIMUSHA 2 jest bardzo podobna do czesci pierwszej, lecz nie jest tylko odtworczym sequelem. Na uznanie zasługuje przede wszystkim bardzo duża ilość rozgałęzień fabuły i dodatkowych przygod.

...ie wiem... że CAPCOM tak nienawidzi Nobunagi Ody - gościa, który w XVI wieku ...ainicjo... ...ednoczenie Japonii podzielonej na feudalne księstwa, lecz szczerze ...powiedz... ..., obchodzi mnie to mniej więcej tyle, co kolejna część programu "Ważniejsze ...nie twoja historia". Liczy się tylko jedno: sprawca głównego zamieszania ... ONIMUSHA powraca... jest zły, jest brzydki, cuchnie mu z gęby i ma skrzywienie na punkcie mordowani... oraz pale...ia wiosek, miast i zamków. Jest też potężniejszy niż kiedykolwiek wczesniej - jest krol... demonów... ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY nadeszła!



"HIT ME BABE ONE MORE TIME"

...pierwsz... ...ci, Samanosuke Akech... wypełnił swoje zadanie, jest ... ...yło to p... ...rzyszłości wskrzeszonego generała, który wspierano przez demony, trzynaście lat po wydarzeniach przedstawionych w części pierwszej, ponownie próbuje podbić kraj. Tym razem przychodzi nam sterować samurajem Jubei Yagyu - gre rozpoczyna równie spektakularnie co w pierwszej części intro, które ukazuje zniszczenie rodzinnej wioski Yagyu przez wojska Nobunagi podczas nieobecności głównego bohatera. Jubei rusza z krucjatą wymierzoną w demonicznego generała, a środkiem do wypełnienia zemsty jest odnalezienie pięciu magicznych Orbów. Poszukiwania rozpoczynają się w ogromnej pieczarze złota wioski ...

ONIMUSHA z kompletnie dobrej, CAPCOMowe wydycie w dziedzinie gier action/adventure na najwyższym poziomie. Dużo biegania po niezwykle szczegółowo wykonanych, renderowanych lokacjach w poszukiwaniu przedmiotów niezbędnych do posunięcia akcji do przodu, ogromna ... walk z licznymi przeciwnikami, pojedynki z sub-bossami, zbieranie ... ...kowanie zebranych złota, ...cznych ... ...ta przerywniki w po...





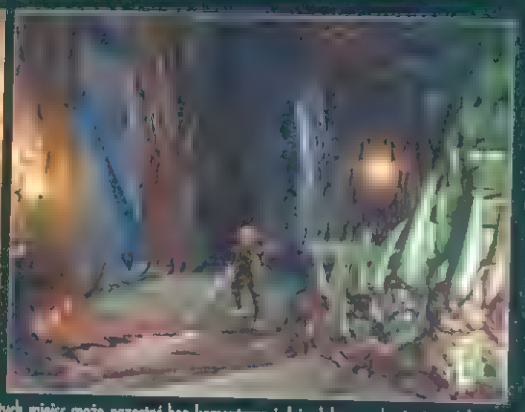




■ W ONIMUSHA 2 ... ...mieniać się prze... ...z członkami Twojej "drużyny" - a przedmiotów jest ponad setka. Postacie mają swoje upodobania i reagują w odmienny sposób na różne, wręczane prezenty. Interesująca ciekawostką jest to, że ... ...dzący Onimusha w grze nakazuje grzybki halucynogenne - pole...

wstawek z grafiką liczoną w czasie rzeczywistym... Kto grał i polubił te przygodówki (seria RESIDENT EVIL, DINO CRISIS, DMC), kto grał i był pod wrażeniem pierwszej części ONIMUSHA, z pewnością także zachwyci się sequelem i bez problemów odnajdzie się w świecie najnowszego tytułu firmowanego znanym, będącym gwarancją jakości logo: CAPCOM. ONIMUSHA 2 to odtwórczość na wysokim poziomie, choć jednocześnie ewolucyjny krok do przodu w stosunku do części pierwszej, rozbudowanie znanych pomysłów i duży krok w kierunku gatunku RPG.





Pierwsze, co się rzuca w oczy spotykasz na swej drodze masę ludzi, z



■ Wygląd tych miejsc może pozostać bez komentarza i dwie dobre wiadomości z tej milutkimi lokacjami będziesz miał do czynienia.

przeciwnikami, to wyglądają one podobnie jak w pierwszej części ONIMUSHA, co oczywiście zapisuje się na plus.

WYKONANIE

ONIMUSHA 2 wygląda po prostu ślicznie. Wprawdzie nie robi już takiego wrażenia, co część pierwsza, lecz poprawa grafiki dostrzegalna jest już na pierwszy rzut oka. Wykonane z rozmachem artyzmem lokacje tętnią życiem oraz niezliczoną gamą kolorów, a postacie zadziwiają szczegółowością i niezwykłą naturalnością ruchów - do mimowania postaci wykorzystano sesje Motion Capture, zrobiono to na najwyższym poziomie. Jubei w zachwycający sposób obchodzi się z różnymi, wzbudzając podziw i podkręcając Gracza do walki. Zresztą, co ja tutaj będę owijał w bawełnę: obraz gry kopie równiutko oba pośladki, a całość uzupełniają wyśmienite renderowane. Jeżeli zaś chodzi o oprawę muzyczną, to także stoi ona na wysokim poziomie. Wyjątek: głosy postaci.

MOJE TRZY GROSZE

Wrażenie jakiej gierka była jedynie kalką poprzedniczki traci się dosyć szybko. Wiaska, w której można zaopatrzyć przechodniów (jest nawet kusząca nas do przechu kobieta upadła:), zaopatrzyć się w sklepie w przedmioty, a następnie obdarować nimi wodle widzimisię zaprzyjaźnione postacie, odpłacające się pomocą w co trudniejszych pojedynkach... jak tak dalej pójdzie, to następna część serii będzie oRPeGiem:). Na tego oprawa graficzna prezentuje się bardzo dobrze (niezły efekt niewy z błyskawicami). Jest git. Gdybym miał się dawalić, to powiedziałbym co.. że fabuła mogłaby być nieco lepsza ale tego nie zrobię!

8-

Kajot

CZAS UKOŃCZENIA: CZTERY GODZINY!

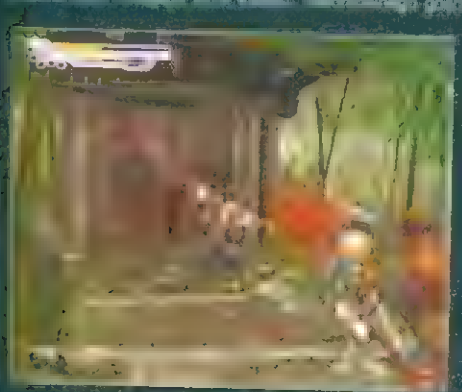
Tak, to prawda - teoretycznie grę można ukończyć w czasie krótszym niż 4 godziny. Oczywiście wymaga to przerywania wszystkich filmików, parcia najkrótszą drogą do celu oraz mistrzowskich umiejętności. W praktyce jednak okazuje się, że O2:SD jest w stanie przykuć Gracza do ekranu ZNACZNIE dłużej, niż pierwszą część. Pojedyncze przejście gry to najwyżej 70% dostępnych scenariuszy, a jeżeli chcesz poznać wszystkie wydarzenia (wiąże się to z różnymi przygodami pozostałych członków drużyny), czy też zwiedzić cztery PHANTOM REALMS, będziesz musiał ukończyć grę MINIMUM cztery razy. Ponadto autorzy umieścili trzy mini-gierki dostępne po skończeniu gry a także menu zawierające krótką zapowiedź ONIMUSHA 3. W produkcję O2:SD wkompowano masę kasy - to się czuje. Niby podobna do pierwszej części, ale znacznie bardziej od niej rozbudowana.

którymi możesz rozmawiać. Oprócz tego, że można dowiedzieć się od nich wielu rzeczy, można też w ten sposób zdobyć grubo ponad setkę różnych przedmiotów i przystąpić do pobocznych questów. Jakby tego było mało, możesz wymieniać się przedmiotami z postaciami z Twojej "drużyny" (patrz niżej), biorąc pod uwagę ich zamiłowania - Twoje podarunki oraz zachowanie w trakcie niektórych sytuacji rzutują na "poziom zaprzyjaźnienia" z daną osobą, a to z kolei ma wpływ na późniejsze wydarzenia.



MY CZTEREJ PANCERNI

Przygoda Jubei przeplata się z [illegible] oraz grubego mnicha władającego [illegible]. Współczynnik przyjaźni wzbogaca fabułę o dodatkowe wątki - zaprzyjaźnione postacie pomagają Ci w niektórych walkach, odkrywają się dodatkowe cut-sceny... Wiedz, że przechodząc grę MOŻESZ mieć możliwość sterowania każdą z tych postaci, dzięki czemu będziesz mógł poznać nowe lokacje i zdobyć unikalne przedmioty - w tym bronie (miecze, włócznie, młot, łuk, strzelby, miotacz ognia). Jeżeli zaś chodzi o walki z różnorodnymi



WERDYKT

KALI

CAPCOM PRZYGODOWA

GRYWALNOSC:

8

PLUSY	MINUSY
▲ wykonanie na najwyższym poziomie	▼ niezbyt długa przygoda
▲ ogromna liczba questów i przedmiotów	▼ losowe otrzymywanie niektórych przedmiotów (zebranie ARTWORKS wymaga częstego save / load)
▲ liczne bonusowe dodatki	

BLADE II

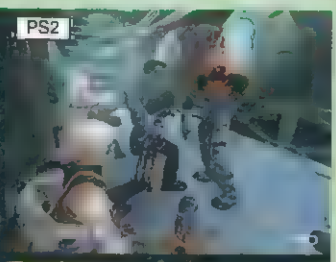


Po niezbyt udanej pierwszej części BLADE na PSX'a, chłopcy z MUCKY FOOT (dev.) próbują swych sił ponownie i atakują tym razem konsole Next-Gen (PS2, Xbox). Z jakim skutkiem? Hmmm... BLADE 2 to chodzona jatka z użyciem kończyn, broni białej i gunów. Rozgrywka sprowadza się do mlócenia na różne sposoby przeciwników, w tym przypadku wampirów. Element przygodowy został zepchnięty na dalszy plan i praktycznie ogranicza się tylko do "znajdź, użyj, otwórz" itp. Nasz bohater tytułowy Blade - potrafi zapodać combo rękami, wywijać mieczem i sadzić ołów z różnorakich broni (m.in. pistolet, shotgun). W dekapitacji wampirów może nam pomóc parę patentów, jak np. "Rage Mode". Po naładowaniu odpowiedniego paska Gracz może odpalić tryb "wkurzenia" - na ekran zostaje zapodany blur, Blade staje się szybszy, a przeciwnicy padają po jednym ciosie. Warto również wspomnieć o specjalnych sekwencjach uśmiercania wąpierzy (coś w stylu Fatality; na dłuższą metę nudne - bo owe sekwencje zbyt często się powtarzają).

Sterowanie jest mocno pomylone - Blade rusza się jak Gołota w trzeciej rundzie, strafe'y są żałosne, a ciosy wykonuje się dość niewygodnie, bo machając gałką analogową (niektórzy się jarają, że to "360° fighting system"; jak dla mnie - kaps). Walki nie są rewelacyjne choć momentami wyglądają efektownie - Blade tnie wąpierzy na kawałeczki, odpadają kończyny, leje się krew... Szkoda jeno, że grafa nie trzyma poziomu. Lokacje wykonane są bardzo biednie, tekstury powtarzają się, a i animacja postaci nie zachwyca. Wersja xboxowa jest minimalnie ładniejsza (ciut lepsze tekstury i oświetlenie), ale to nadal ten sam, średni poziom. Muza szybkie, industrialne kawałki zagrzewające do walki (całkiem niezłe). Na domiar złego gra jest dosyć krótka (3 kampanie; w sumie 19 levelli) i może się szybko znudzić. Słowem: średniak.
PS: Na płycie z grą znajdują bonusowe materiały (m.in. trailery filmów "Blade 2" i "X-Men"). □









WERDYKT — ACTIVISION PRZYGODOWA

RAQ

Player	PS Memory Card 1kB				
	5	6	0	5	

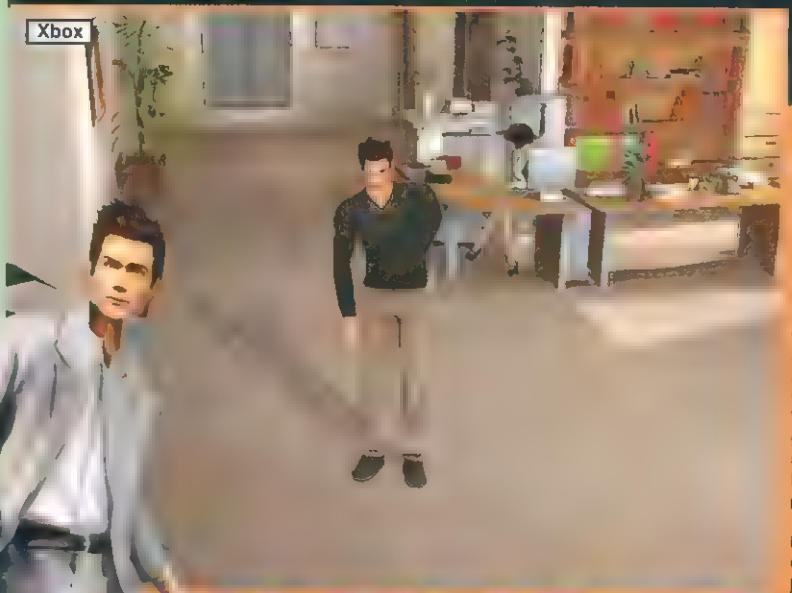
5

PLUSY	MINUSY
▲ muza	▼ grafika, schematyczność
▲ "Rage Mode"	▼ sterowanie

OCENY: MAZUR 6, COX 5, GAMERA 7, MYSZAC[illegible]



LARGO WINCH
EMPIRE UNDER THREAT



Oj, panoszy nam się ostatnio milioner zwany Largo Winchem w mediach wszelakiej maści. W telewizji "ze słoneczkiem" leci serial "Largo Winch", w EMPiK-ach zalegają komiksy pt. "Largo Winch", a recenzowany tu tytuł to już druga gra ze wspomnianym kolezką w roli głównego bohatera (dla przypomnienia - Largo Wincha:). Żeby mi tylko z lodówki nie wyskoczył! Jako iż pierwszy (umownie, gdyż poza producentem - UBI SOFT - pozycji tych nie łączą "więzy pokrewieństwa") LARGO WINCH (PE#56) nie miał prawa rzucić nikogo na kolana, po kolejnym spodziewałem się irackich rakiet i końca świata... Rzeknę już na początku - źle nie jest.

Klasyczne przygodówki to gatunek nie goszczący na konsolach zbyt często (na Next-Genach niemal w ogóle), a LW taką waśnie przygodówką jest. Winch porusza się jednak nie tam, gdzie wyślesz go przyciskiem myszki/guzikiem na padzie, lecz w pełnym 3D. Reszta odbywa się tradycyjnie - zbieranie, łączenie i używanie przedmiotów, gadki z napotykanymi personami, są też mini-gry (np. hackowanie komputera, zabawa ruchomą układanką itp.). Co istotne, tych ostatnich nie dodano według zasady "bo są wszędzie", gdyż spełniają rolę dość istotną. By dłonie Gracza nie zastygły w niemrawej pozycji, wprowadzono element zręcznościowy - walki z przeciwnikami. Opierają się na zasadach prostej turówki (punkty akcji, ciosy specjalne itd.). Miłe urozmaicenie. Całość wypada jednak dość blado, głównie z winy banalnych zagadek - jeśli Twoim zadaniem jest np. uruchomienie jakiegoś sprzętu, to śmiało możesz założyć, iż niezbędny przedmiot leży nieopodal.

Fabułka... Celowo wspominam o niej dopiero teraz, bo naciągana jest niezmiernie. Ginie straznik w filii firmy zarządzanej przez Wincha, potem robi się coraz "ciekawiej" - giną kolejne osoby, aż w końcu okazuje się... Nie będę zdradzał reszty historyjki, bo ocena "6+" powinna fanom przygodówek zasugerować, iż jednak warto zainteresować się tym tytułem. Grafika ledwo mieści się w kanonie dopuszczalności (konwersja z PieCa), dźwięk też nie wybija się ponad szeroko pojętą przeciętność (a beznamiętność głosu Wincha skutecznie rozkłada klimat). Dla fanów gatunku.□







WERDYKT — UBI SOFT PRZYGODOWA

KOSO

Player	PS Memory Card 10kB				
	5	6	0	6	

6+

PLUSY	MINUSY
▲ mini-gry	▼ banalne zagadki
▲ gatunkowa posocha	▼ naciągana fabuła

OCENY ZGREDZIOLI: ŚCIERA 6-

VIRTUA COP Re-Birth

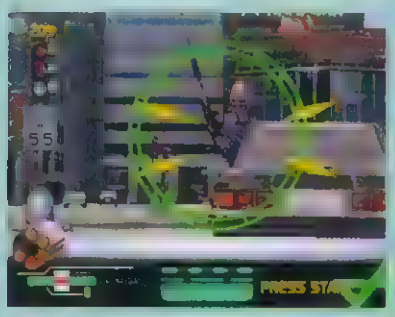
- Wydawca ..... Sega (Jap.)
- Grafika/Dźwięk 4/5
- Akcesoria .. GunCon2, 1-2 pl., 47 kB

SEGA zaskakuje mnie coraz bardziej - próbuje bowiem odcinać kupony. Po fali uwstecznionych portów z DC na PS2, macoszym potraktowaniu CRAZY TAXI 3 (Xbox), oraz kręceniu wałków, kulis których nie znam:), nastał czas na... wydanie VIRTUA COP. RE BIRTH.



Mowa o świetnej jak na zamierzchłe czasy strzelaninie na guna.

RE-BIRTH w tytule oznacza ni mniej, ni więcej, jak zapodanie obu części VC na jedną płytę, zaimplementowanie kosmetycznych zmian (np. poprawione niektóre tekstury, gdzieś tam widniejąca reklama VIRTUA FIGHTER 4...), dorzucenie opcji "galeria" dla psychopatów, "treningu" oraz "Vs" - i fruuuu. . do sklepów. Z grubsza rzecz biorąc, wersja 2K2 nie



została wyposażona w jakiekolwiek innowacje prezentuje się bardzo słabo jak na ogólnie rozumiany standard, że nie wspomnę o fakcie, iż SEGA nie zdecydowała się nawet na przesamplowanie gadek wstawianych przez bossów (archaizm jak cholera!) Tania zagrywka. W kwestii rajcowności także nie jest różowo: wolna, schematyczna akcja (aczkolwiek pościgi samochodowe w "dwójce" są OK.), nieliczne interaktywne elementy otoczenia, powtarzający się przeciwnicy... A przeto w temacie "strzelnic" na PS2 jest wcale chudo (merytorycznie): TIME CRISIS 2 (NAMCO), VAMPIRE NIGHT (!!!SEGA!!!) - to tytuły, którym RE-BITH nie dorasta do pięt (to samo tyczy się np. CONFIDENTIAL MISSION na DC)

Tak, SEGA zaskakuje mnie coraz bardziej... Na X-a kroi się trzecia odsłona znakomitego THE HOUSE OF THE DEAD, a PS2 dostaje remake bez polotu "Dziwny jest ten świat .."□ [hiv]

VIP

- Wydawca .....
- Grafika/Dźwięk 3/5
- Akcesoria 50



Podobny tytuł przewinął się już jakiś czas temu przez konsole (ściśle rzecz ujmując - przez PSX) i miłych wspomnień o obcowaniu z nim mieć nie mogę (kieprawy tytuł). Pytanie brzmi: czy UBI nauczyło się czegoś na własnych błędach? A i owszem - bynajmniej nie dlatego, iż

poprawioną (przynajmniej w założeniach)

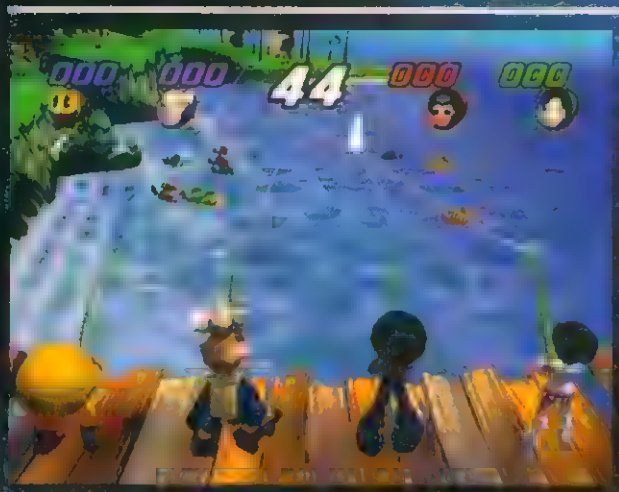




"Tamten" VIP był bijatyką w konwencji "PaRappa style" - naparzanie w przyciski według wyświetlonych na ekranie kombinacji przynosiło wymierne korzyści w postaci prania po ryjach kolejnych oponentów. Na deser dilka misji polegających na strzelaniu. "Ten" VIP polega... na tym samym. Z tym że znacznie częściej wykorzystuje gałki analogowe, a walki są jedynie dodatkiem do nieustających wstawek liczonych. Znaczącej poprawie uległa grafika (zaskoczony?:), co nie znaczy, że jest ona dobra - uwzględniając PeeSowójkowe standardy bardziej pasuje mi tu słówko "żałosna". Wirtualna Valery Irons (czyli Pamela Anderson) straszy znikomą ilością polygonów (na deser kiepskiej jakości teksturki), podobnie jak cała reszta (płaskość drzew daje do wiwatu, heh). Doprawdy, zagadką na miarę pozaziemskiego pochodzenia Sciery jest dla mnie jak przy tak ubogim wykonaniu postaci i środowiska animacja śmie jeszcze przyciąć. Fabuła taka sama jak w oryginale. Umrę w niewiedzy...

Epilog dla całej reszty: strzel kielona i zapomnij. Dla silikonowych cycków

PAC-MAN FEVER



Gry multiplayerowe bawią doskonale, pod warunkiem jednak, że są oryginalne i zajmujące. Tym razem NAMCO postanowiło zaprosić do zabawy swoich fanów, a to za sprawą PAC-MAN FEVER.

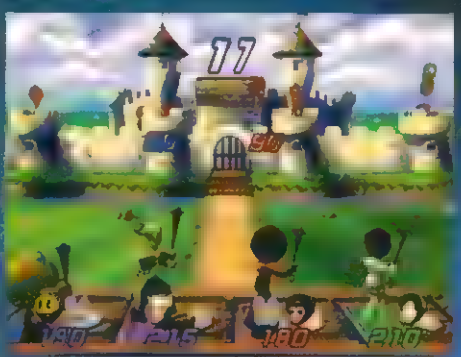
Do Twojej dyspozycji oddano 3 plansze (światy), na których rozmieszczone są heksagonalne pola. Poszczególne z nich oznaczają określoną konkurencję, niektóre to gadżety pozwalające przemieszczać się bonusowo o określoną liczbę pól (tak w przód jak i w tył), typowe przeszkadzajki, ew. sklep, w którym można nabyć różne pierdoły, np. ścigać konkretnego przeciwnika/przeciwników, jak zapewne domyśliłeś, Czytelniku, oprócz pokonania "trasy", [illegible] kulek (o nazwie tokeny (kasa), za sprawą których [illegible]

Oczywiście tokeny tykasz w zamian za wygrane konkurencje [illegible] jak było niedomówień, patent ów został ściągnięty z gry pt. SONIC SHUFFLE (buuuu!)



[illegible] liczbę "kroków" na planszy (co najwyżej 5 pól). I to z grubsza wszystko w temacie [illegible]

[illegible] wyjmie się jak [illegible] oddano pod Twoje strzydła następujące postacie: Pac-Man, Ms. Pac-Man, Astaroth (SOUL CALIBUR), Falko (RRIV), Heihachi, Tiger (TEKKEN), wszystkie w wersji super-deformed. Nie [illegible] co jest przecież żywcem... FEVER oferuje ponad 30 mini-gier (np. "totd", wklepywanie [illegible] kiswiczy...), jednak zdecydowana ich większość to kapy, na które nawet dzieciak! [illegible] Wiemo, że [illegible] że w pewnym momencie nie warto odpalać [illegible] NAMCO [illegible] cym poziomie.



Cóż, [illegible] wydaje, że [illegible] siedzibie NAMCO zepsuła się [illegible] kserokopiarka... Bugger!



THE THING



Kompleks badawczy odcięty od reszty świata... Zamieć panująca na zewnątrz... Ludzka dłoń zamarznięta w lodzie... I to dziwne uczucie, że zło jest gdzieś bardzo blisko... W Tobie? W Twoich kumplach? W ludziach, których masz za zadanie odnaleźć? Niepewność to straszny przeciwnik.

Zobacz film!

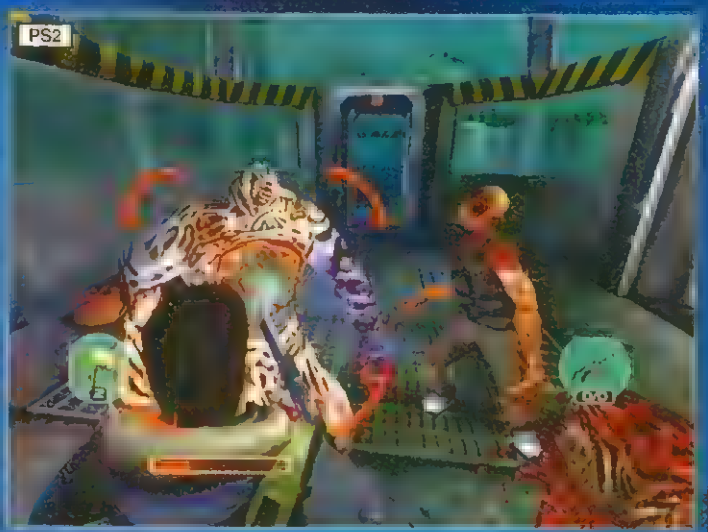


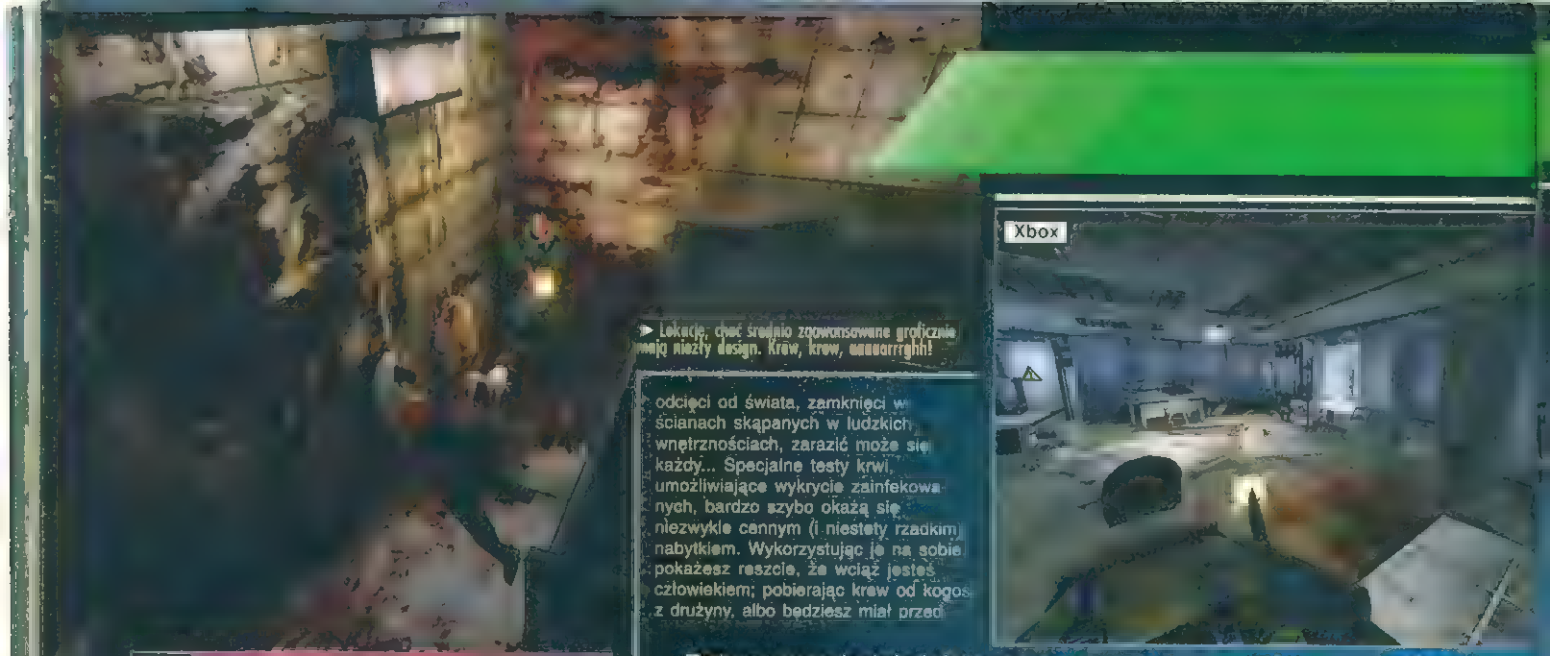
Arktyka. Helikopter goni uciekającego psa, na pokładzie ekipa Norwegów za wszelką cenę próbuje zastrzelić zwierzę... Bezskutecznie. Chłopaki rozbijają maszynę, ginąc dość szybko, a pies trafia do bazy amerykańskich naukowców. Zostaje zamknięty w boksie z innymi zwierzakami - te jednak panicznie się go boją.... Ludzie też powinni. Tak zaczyna się jeden z najlepszych horrorów, jakie dane mi był oglądać. "The Thing" w reżyserii Johna Carpentera (Kurt Russel w roli głównej) ma niesamowity klimat, świetny scenariusz i naprawdę mocne (jak na tamte czasy, a więc rok 1982) efekty specjalne. Polecam go obejrzeć, bo nawet dzisiaj rusza nerwy i to wciąż z potężnym uderzeniem! Nic dziwnego, że ktoś zdecydował się oprzeć na nim grę. Późniejsze produkcje Carpentera (a szczególnie te najnowsze - np. "Duchy Marsa", wydane pół roku temu na DVD) niestety coraz mniej miały z wielkości i klasy tego dzieła.

trach. Odwieczny i potężny, pchał ludzi w najróżniejsze strony... Zazwyczaj dzięki niemu albo się nawzajem wyżynali, albo narobili dzieciaków, które potem i tak wyżynały wszystko, co się dało, z rodzicami włącznie. Tak było. Strach budził nieufność, paraliżował umysł, prowadził do obłędu... A gdy przychodził obłęd, zaraz pojawiały się też rozerwane głowy, zmiażdżone gardła, ciała powoli stygnące na wietrze... A strach narastał. Jeszcze większy. Jeszcze silniejszy. Tak zamykało się koło. W THE THING strach jest motywem przewodnim... Bynajmniej nie będziesz się tutaj głowić, jak narobić całe stadko rozwrzeszczanych dzieciorów. To tak, żebyś miał jasny obraz sytuacji.

Film, na którym oparto tę grę, był świetnym horrorem, tak więc developer stanął przed niełatwym wyzwaniem. Trzeba było sprostać potężnemu klimatowi. Sama fabuła przedstawia losy ekipy ratunkowej, która przybywa na teren arktycznej bazy tuż po wydarzeniach z filmu. I choć luźno traktuje obraz Carpentera, to jednak dość mocno odnosi się do jego kluczowych momentów... Zastajesz na wpół zdemolowany kompleks badawczy, pozabijane okna, ludzkie wnętrzności rozbabrane w najróżniejszych miejscach. Zmiażdżone korpusy zamarznięte w lodzie. Widać, że toczono tutaj walkę, choć termin "rzeźnia" jest chyba bardziej na miejscu... Słychać, że coś czai się w śnieżnej zamieci, krąży bardzo blisko, nerwowo pomrukując... Czuć, że obłęd wisi w powietrzu, układ ciał zbyt jednoznacznie sugeruje, że niektórzy z członków załogi sami nawzajem się powykańczali... Twoi ludzie powoli też zaczynają się coraz dziwniej zachowywać.

Kogo ratować, a kogo nie dokonujesz sam. Od początku dostajesz wesołą gromadkę do przeprowadzenia przez śniegi Arktyki. Chłopaki mogą Cię opatrzyć, naprawić jakąś zepsutą elektronikę, ewentualnie najzwyczajniej w świecie wesprzeć ogniem. Mogą, ale czy w każdych okolicznościach zechcą? I tu wchodzi ciekawy system emocji owych kolężków: jeśli zobaczą coś podejrzanego, wydasz im szereg bezsensownych rozkazów, zabierzesz całą broń, nie pomożesz w walce, staną się podejrzliwi, stracą do Ciebie zaufanie. Dlaczego? Otóż dość szybko dowiadujecie się, że tutejsi naukowcy znaleźli coś w lodzie. Coś Obcego. Rzecz. Odkryli wirus, który przyswajał wszystkie komórki innych organizmów, potrafił się reprodukować w zastraszającym tempie i uległ niejednokrotnym podziałom. Na początku zeżarł podaną mu pożywkę z innych bakterii, później psy, by w końcu zająć się ich właścicielami. Jak to mówią - potyr rośnie w miarę jedzenia? Zainfekowani, nie zdając sobie sprawy, zaraz [illegible] przenosili asymilujący się gatunek. Później przechodzili straszliwe [illegible] dane szybko popadają w obłęd [illegible]





Xbox

➤ Lokacje, choć średnio zaawansowane graficznie mają niezły design. Krew, krew, aaaaarrrghh!

odcięci od świata, zamknięci w ścianach skąpanych w ludzkich wnętrznościach, zarazić może się każdy... Specjalne testy krwi, umożliwiające wykrycie zainfekowanych, bardzo szybo okażą się niezwykle cennym (i niestety rzadkim) nabytkiem. Wykorzystując je na sobie pokażesz reszcie, że wciąż jesteś człowiekiem; pobierając krew od kogoś z drużyny, albo będziesz miał przed

Potwory wyglądają jak to, co przywozi się na zaplecze dowolnego fastfoodu i z czego później wesoły koleżka w kretyńskiej czapeczce rzeźbi hamburgery...

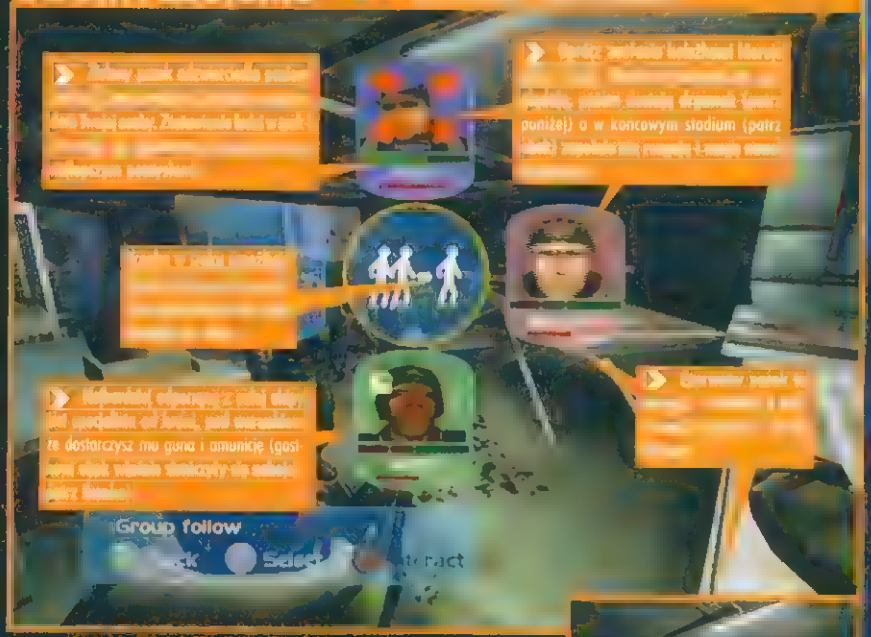
PS2



■ Temperatura w grze ma spore znaczenie. Biegając po dworze (40 stopni poniżej zera!) szybko odmrożisz sobie całe ciało... Trzeba pamiętać, by wchodzić do ocieplonych lokacji i choć trochę się ogrzać. Co ciekawe, w akcie totalnej desperacji, możesz lekko podpalić się miotaczem ognia! Skutkuje. Z kolei w pomieszczeniach zamkniętych bardzo łatwo o pożar, który rozprzestrzenia się w okamgnieniu. A wtedy smażysz się z trzaskiem. Trzymanie palnika w jednej, a gaśnicy w drugiej ręce, momentami bardzo się przydaje.

Strach i zaufanie

➤➤ W grze musisz liczyć się z emocjami podległych Ci ludzi, o



Xbox



■ Jedynym skutecznym sposobem na wyeliminowanie przeciwników jest dokładne spalenie ich obślizgłych ciałek. Do roboty!

PS2



■ Po ostrym przyswarzeniu większość maszkar... ucieka. Niby rozumne zachowanie, tylko że automatycznie odsłaniają tył to potwornie

sobą zaufanego człowieka, albo rozwścieczoną bestię...

Współtowarzysze przekształcający się w potwory (pęka im skóra, tułów oplatają macki), nienaturalnie powyginane zwłoki, ludzkie głowy w pisuarach. To wszystko działa na Twoich ludzi jak młot do wbijania mostowych pali. We łbach robi im się kaszana. Im więcej im pokażesz, tym bardziej stają się nieobliczalni. Oprócz paranoi wywołanej niepewnością, coraz wyraźniej zaczyna ich dosięgać paniczny strach! Potrafią puścić pięknego pawia na i tak już zasyfiałą podłogę, zacząć się trząść, krzyczeć strzelać na oślep po pokoju (jak taki koleś ma miotacz płomieni w łapach, to lepiej od razu uciekać), ewentualnie dać upust pęcherzowi. I Twoja w tym głowa, aby przywrócić ich wtedy do ładu. Inaczej, w ekstremalnych warunkach, po prostu wysiądzie im pikawa (odpowiednie menu cały czas informuje Cię o stanie Twojej drużyny). Daj im broń, apteczkę, prosty rozkaz, by na chwilę czymś się zajęli,

wyprowadź z upiornego pomieszczenia. Muszę przyznać, że motyw z dbaniem o psychę drużyny dodaje rozgrywce sporo świeżości, choć z drugiej strony - co to za żołnierze? Żeby co chwila panikować, krzyczeć puszczać po nogawkach?! Czy to polskie WKU, czy ekspedycja ratunkowa?



Potwory. Początkowo przebiegają tuż na granicy widoczności, kryjąc się zaraz za śnieżną zamiecią, obserwują Cię, powoli zacieśniając krąg... A gdy już się pojawią? Wtedy dość szybko stwierdzisz, że wyglądają równie smacznie jak to, co ciemną nocą przywozi ciężarówka na zaplecze McDonalda i z czego później wesoły koleżka w kretyńskiej czapeczce rzeźbi hamburgery... Obślizgłe, rozdęte masy mięcha na kilku(nastu) nogach tylko czekają, by wbić Ci w kręgosłup swoje zęby. Wyglądają naprawdę świetnie. Małe pająkowate stwory wyskakują z szybów wentylacyjnych, atakując Twoje uszy stłumionym warkotem. Rozdęte psy, pełne opuchnięć i narośli zadziwiająco szybko, jak na swoją wielką, bezkształtną masę, pokonują długość każdego korytarza. Są też oczywiście zmutowani ludzie, którzy zachowali

resztki, mocno już jednak zdeformowanej, cholernie upiornej fizjonomii. Są potężne, dwunogie stwory o długich, zakrzywionych łapach, rozrywające Cię kilkoma uderzeniami. Jest wreszcie trzech bossów - w tym znana z filmu mutacja psa, jakiegoś cielska i kilku ludzi z długimi odroślami. Postarali się panowie z COMPUTER ARTWORKS (developer), nie ma co.

Od technicznego punktu widzenia THE THING specjalnie nie powala. Architektura zabudowań śnieżnej bazy nie przedstawia specjalnego skomplikowania. Ot, kilka budynków, jakaś mini-fabryka, przeszklone hangary, laboratoriów. W środku jest nieco lepiej. Włączające się w odpowiednich momentach animacje, np. rozsypującej się ściany, eksplodujących świateł czy nagłego pożaru świetnie dookreślają i tak już mocno napięty klimat. Za to zupełnie nie rozumiem motywu z wrzucaniem co jakiś czas statycznego ujęcia takiego kadru a'la RESIDENT. Pojawia się on w naprawdę dziwnych, mało uzasadnionych momentach. Czemu to miało służyć, skoro przez 90% czasu pole akcji obserwujemy zza pleców naszego koleżki (można też włączyć tryb FPP - zresztą całkiem przyjemnie zrobiony)? Że niby filmowa narracja i dodatkowe zaskoczenie? Według mnie to tylko utrudnia rozgrywkę. Niepotrzebne udziwnienie.

A skoro już jesteśmy przy oprawie, to trzeba zaznaczyć, że gra ukazała się jednocześnie na PS2 i pudełku Billa. Obie wersje różni nieco strona techniczna, co było do przewidzenia. Na X-ie mamy nieco lepsze teksturki, wszędzie wrzucony jest sprzętowy bump-mapping, dzięki czemu wszelakie powierzchnie zyskują na szczegółowości (wnętrza wyglądają naprawdę ładnie - szczególnie faktura desek i metalowych obiektów, ale już np. połacie śniegu lepiej wypadają lekko rozmyte, tak jak na drugim Playaku, bo z bump-mappingiem prezentują się zbyt sztucznie). Do tego PS2 ma zdecydowanie bardziej ograniczone pole widoczności na otwartych terenach [illegible]. Za to animacja nie [illegible] przy gwałtownym obracaniu [illegible] wśród większych zabudowań. Coś za coś. Koniec końców [illegible] grafikę wypada w obu [illegible]





portach na takim samym, uśrednionym poziomie.

Jako że gra ma więcej elementów czystej akcji, niż logicznego kombinowania, nie zapomniano o odpowiednim arsenale. Główną zabawką, którą przyjdzie Ci tępić całe to pospólstwo jest miotacz płomieni. Tylko ogniem jesteś bowiem w stanie zabić wirusa [illegible]



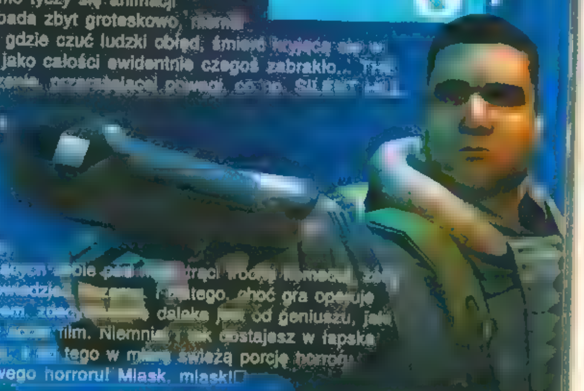
Pod dowództwo dostajesz ekipę solidnych, wojskowych specjalistów... Solidnych? Jak przychodzi co do czego, to albo odmawiają wykonania rozkazu, albo leją w porty.

[illegible] tym bardziej, że developer postarał się o [illegible] udane efekty świetlne. Wszelkie płomienie, latarki, czy flary rzucane na ziemię wywołują odpowiednią grę cieni na otoczeniu. Zabieg znany z innych horrorów - lekko rozświetlony półmrok, jeśli dobrze został opracowany, zawsze punktuje w postaci cięższego klimatu, a i pewne niedoskonałości engine'u szybko można ukryć... Do "zmiękczania" wroga posłuży Ci również karabin, shotgun [illegible]

[illegible] bywa mocno, choć jak dla mnie [illegible] końca realistyczny design. To samo tyczy się animacji niektórych maszkar - czasami wypada zbyt groteskowo, [illegible] śmiesznie. Owszem, są momenty, gdzie czuć ludzki obłęd, śmierć [illegible] tym lodowym pustkowiu, ale grze jako całości ewidentnie czegoś zabrakło... THE THING nie [illegible] w sobie tego uderzenia [illegible] 2. Raz, że większość ryczących [illegible] wypłoszyć [illegible] porcją ognia, zmuszając do [illegible] ucieczki (a więc [illegible] wszystko zagrożenie [illegible]) [illegible] zdolne [illegible] traci [illegible] powiedzieć [illegible] tego, choć gra operuje [illegible] daleka jest od geniuszu, jakim [illegible] film. Niemniej, jak dostajesz w łapska [illegible] tego w miarę świeżą porcję horroru. Krwawego horroru! Miask, miask!







MOJE 3 GR.

W moim przypadku sytuacja jest analogiczna do kultowego ALIEN RESURRECTION. Analogiczna, bo podobnie jak serię "Obcy", tak i wizję Carpentera darzę wielkim sentymentem. Gram i czuję, że coś wisi w powietrzu, czuję niepewność, strach, a nawet ten chłód. Niestety, kilka elementów skutecznie rozładowuje napięcie. Interfejs suxx! Za dużo jest grzebania we wszelakich menusach, które są przekombinowane, mało intuicyjne i po dziś dzień nie pamiętam "co, jak i gdzie" (używam niepotrzebnie przedmiotów i strzelam do kompanów, co kończy się "zloadowaniem" poprzedniego stanu) - to po pierwsze. Druga sprawa to liniowość, która za bardzo daje się odczuć i trochę psuje zabawę (w dodatku gra jest podzielona na wiele "rozdziałów-etapów", co to ma być?!). Dwie zalety: klimat (pod warunkiem, że czaisz bazę) i nowatorskie rozwiązania w zakresie korelacji z postaciami NPC (choć momentami tylko dla picu). Sciera mówi: warto zagrać. 8

WERDYKT

MYSZAQ

UNIVERSAL INT. PRZYGODOWA

GRYWALNOŚĆ: 1 Player, DUAL SHOCK, PS Memory Card

8-

PLUSY	MINUSY
system zaufania/strachu w zespole	oprawa mogłaby być lepsza
wykonanie potworów	nieco komiksowe założenia

OCENY: KUJOT 8-, SHIVA 8-, KOSO 8, MAZUR 8+, COX 7, NOSNIK - 0.

SUPER MARIO SUNSHINE

Mario pomylił pisma. Czy wyjdzie z tego cało?



Niewątpliwie bez precedensu jest pojawienie się Mario w PEZ na taką skalę, czym zasługuje koleś na oklaski za odwagę, bo można by przypuszczać, że idzie pod nóż, na stracenie i w ogóle działa pod przymusem. Co jak co, ale niecodzienne to miejsce na gościnne występy uwielbianej przez rzesze graczy Gwiazdy NINTENDO. Groźby czy jak? Nic z tych rzeczy, to była własna decyzja hydraulika, chłopek ma już po dziurki w nosie jak go traktują, ciągnąc za uszy zawsze kiedy jest potrzeba zarobienia pokaźnej sumki i zmuszając po raz kolejny do ciorania się po mocno podejrzanych okolicach i wykonywania wątpliwie intratnych zadań. A on by wolał tak po dzikim zachodzie albo z wampirami polatać i dziewice pospijać. W końcu ma coś z GaCkiem wspólnego. Skąd wiem? Sam mi koleś powiedział podczas oglądania nagrań z jego ostatnich wakacji na Isle Delfino, które sprytne NINTENDO odpowiednio przygotowało, zareklamowało i wypuściło na rynek pod intrygującym tytułem SUPER MARIO SUNSHINE.

Mario powraca więc po sześcioletniej nieobecności i jest lepszy niż kiedykolwiek. Lecz czy tak do końca nowy i rewolucyjny jak to wszem i wobec wykrzykiwano? Dostajemy raczej powtórkę z rozrywki, platformówkę opartą na bliźniaczo podobnych założeniach co MARIO 64 i równie potężnej dawce grywalności - bezpośredni sequel kontynuujący i rozwijający znaną i uznaną formułę.

Sprawdźmy więc jaki to pretekst znaleziono aby wyciągnąć naszego hydraulika na kolejną eskapadę. Mario po tym jak Luigi wydostał go z nawiedzonego domostwa wyrusza na wakacje wspólnie z







Pokój, miłość i naleśniki - tak można w skrócie scharakteryzować klimat nowego Mario, czyli... nic czego nie można by się spodziewać. Miłośnicy hydraulika prawdopodobnie wykorkują ze szczęścia i raczej nie będą tego żałować.

księżniczką Peach oraz bandą muchomorków. W ramach podziękowania Luigi chyba podnosi kwalifikacje odkurzając mieszkanie i piorąc bratu bieliznę. W tym czasie jakiś intrygant o posturze przypominającej Mario chce zhańbić jego dobre imię zanieczyszczając całą Isle Delfino. Wszystko wskazuje na Mario - zostaje on skazany, osądzony i chwilowo zwolniony, coby po sobie posprzątał. Na szczęście zyskuje sprzymierzeńca w postaci dziwacznego stworzenia do złudzenia przypominającego pompę wodną o wdzięcznym imieniu FLUDD i razem przystępują do akcji. Panie i Panowie - właśnie zaczynają się wakacje Mario i nasza z nim przygoda!

Zabawa opiera się na podobnych założeniach co MARIO 64. Bardzo dużo czasu spędzamy na Delfino Plaza, gdzie zaglądamy w każdy kąt, sprawdzamy wszelkie zakamarki i namierzamy wejścia do nowych światów. A takie znajdziemy przykładowo na pomniku. Nie czekając wskakujemy do środka, mając w pamięci obrazy zamkowe z M64 i dostajemy dostęp do epizodów, czyli po naszemu zadań do zaliczenia. Za osiągnięcie celu otrzymujemy SHINE SPRITES (odpowiednik znanych gwiazdek), główny moduł motywujący i warunkujący postępy w grze. Zostajemy wywaleni z levelu, ale znani z niezwykłej upierdliwości wracamy do niego jak bumerang i zaliczamy kolejny epizodzik. I tak w kółko Marianku. Nie powiem, takie rozwiązanie jest samo w sobie niezwykle rajcujące, ale spodziewaliśmy się chyba choć odrobinę innowacji w tej kwestii. Na szczęście różnorodność zadań jest mocnym punktem programu, nudzić nie można się nawet przez moment, bo kombinowania jest sporo, zwłaszcza w kolejnych światach. I tak jednym razem będziemy zmuszeni oczyścić teren z podejrzanego śluzu, innym zaś poserfować na jakimś biednym stworzeniu lub wystawić do konkursu największego...arbuza. Zadania można zaliczyć na różne sposoby, nie ma ściśle wyznaczonej i jedynej słusznej ścieżki. W jednym z epizodów cała lokacja zalana jest gorącą lawą, a Mario został pozbawiony sikawki. I teraz możemy na zręcznościową modłę znaleźć bezpieczną drogę do celu, lub na siłę - zamoczyć Mariana i wykorzystując ociekającą z niego wodę oczyścić teren. Do wyboru do koloru.

Oczywiście pozostał również nieodłączny element zbieractwa w postaci różnokolorowych monet, a jako urozmaicenie powrócił Yoshi (wymiotuje sokiem owocowym), pozbawiony części zalet lecz niezbędny do zaliczenia gry na 100 procent. Jest więc ciekawie i rozrywkowo ale już to kiedyś widzieliśmy. Dlatego Mario

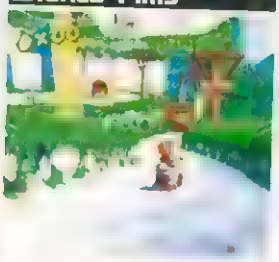


■ Efekt zwierciadła przyciąga wzrok



GDZIE MYSZKUJE MARIO?

Bianco Hills



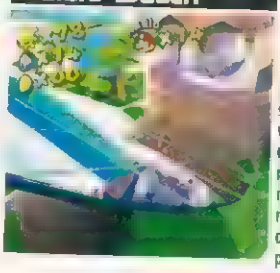
■ Pierwszy z dostępnych światów. Istna sielanka - wiatraki, drzewka i prześliczny staw a nad nim rozpięte sprężyste liny z których można wybić się jak z procy. Kraina bardzo malownicza i całkiem gęsto zabudowana

Ricco Harbor



■ Portowe nadbrzeże z mnóstwem platform i rusztowań. Sporo skakania i kombinowania z obrotowymi kratkami, wojaże po wysoko zawieszonych kładkach. Ewentualny upadek co najwyżej do wody, więc bez strachu. Przy okazji poserfujemy.

Gelato Beach



■ Bardzo przyjemna plaża, wymarzone miejsce na wakacje. Centralnym elementem są potężne i wspaniale wykonane zwierciadła, a zabawę uprzyjemnia nurkowanie w pobliżu małej rafy. Stosunkowo niewielki etap, ale dostępne zadania przemyślane.

Pinna Park



■ Prawdziwe cudeńko - łunapark atakujący oczy bogactwem szczegółów, z karuzelami, diabelskim młynem i rollercoasterem. Kolorowo jak w opakowaniu landrynek i można zmierzyć się z Mecha-Bowserem. Uśmiechnięte słoneczniki rządzą.

■ Wykręcony światek zamieszkały przez żółwio podobny lud. Sporo tuneli, półek i występów skalnych. Wymagane doskonałe opanowanie skoków, precyzja i zimna krew, za to nagrodą będą dosyć rozległe widoki. Można skoczyć w dół wodospadu.

Noki Bay



■ Lokacja dostępna w dwóch wariantach: noc i znacznie efektowniejszy dzień. Z lewej zerkają muchomory, z prawej palmy z gigantycznymi huśtawkami, a w górze szybują nasiona dmuchawców. Uwaga na płonącą lawę!

Pianta Village



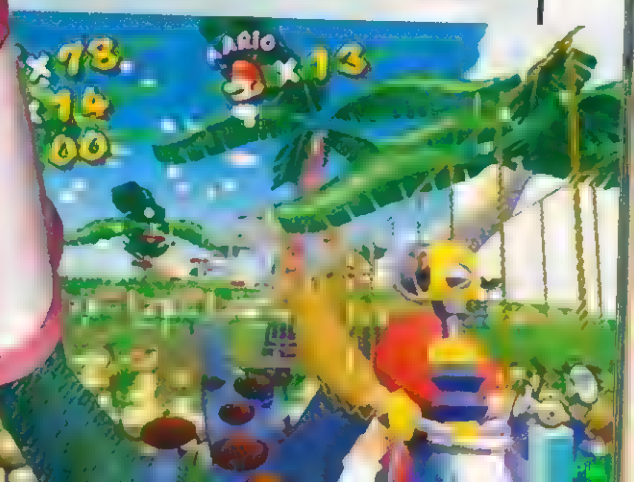
został wyposażony zgodnie z ostatnią modą na rozmaite domowe sprzęty (czekamy na lokówkę i toster) we wspomnianą wcześniej sikawkę czyli FLUDD. Narzędzie to jest ekwiwalentem nowych umiejętności a także integralnym elementem rozrywki - duża część zadań opiera się właśnie na wykorzystaniu tego gadżetu. Szczególnie zarąbisty jest motyw, kiedy zamieszkałemu w mrocznej otchłani węgorzowi musimy naszą sikawką umyć zębiska w celu znalezienia złotej plomby;)

Najbardziej skorzystał na symbiozie z sikawką sam Mario, ułatwiając sobie na starość poruszanie się po lokacjach. Wykorzystując FLUDD-a może przez moment szybować w powietrzu, co w połączeniu z firmowym saltem stanie się jedną z najbardziej żywotnych technik pozwalając po odpowiednim treningu błyskawicznie osiągać pozornie niedostępne tereny. Na porządku dziennym jest też olewanie wszystkiego (dosłownie) strumieniem wody, co dziwnym trafem oprócz typowego dla tej substancji atrybutu czyszczącego, służy również jako broń zaczepno - zadziorna. I doskonale, wszak Mario na drodze ewolucji zgubił gdzieś fachową piąchopiryne oraz kopniaka którymi częstował natrętów.





Oprawa graficzna nie powala na kolana powiem więcej, nie powoduje nawet szybszego bicia serca. Gra wygląda jak mocno dopasiony Mario 64 z bogatszą kolorystyką oraz dużo ostrzejszymi teksturami, choć te momentami prezentują bardzo mizerny poziom jak na możliwości GC. Sama postać hydraulika została lepiej wymodelowana i jest bardziej szczegółowa, ale tak naprawdę nie rzuca się to w oczy bo Mario jaki jest każdy widzi i dużego liftingu nie znosi (fani również). Natomiast skaczące tu i ówdzie stworzenia oraz



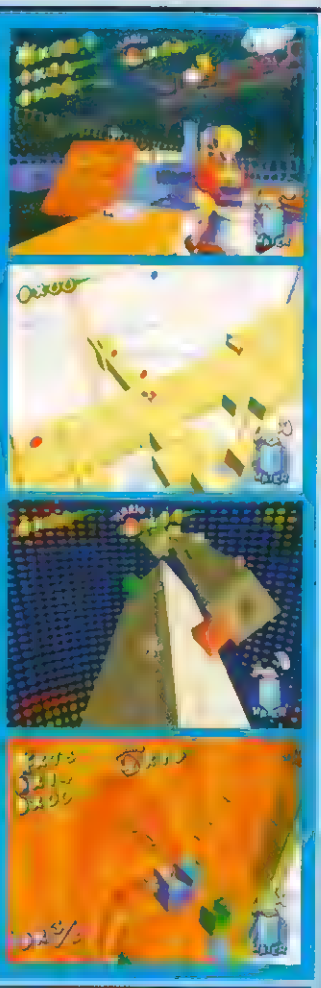


tubylcy wyglądają jakby spędzono ich prosto z SM64. Taka opinia to wynik wcześniejszego obcowania z graficznym majstersztykiem jakim jest JAK&DAXTER i chociaż mamy do czynienia z innym systemem generowania grafy i odmiennym klimatem, to jednak ciężko uniknąć takiego porównania. Prześlicznie natomiast prezentuje się woda, której wszędzie jest obfitość - w końcu czego można oczekiwać po wyspie na środku oceanu. Są sadzawki, stawy, jeziorka, fontanny, morskie fale i małe baseny, a wszystkie są wykonane tak, że aż chciałoby się zrzucić łachy i zanurzyć w tej chłodnej i kryształowo czystej cieczy. Światło rewelacyjnie załamuje się na powierzchni wody, odbijają się w niej obiekty i ogólnie ten element, jakby nie było - dominujący, jest wykonany na najwyższym poziomie.



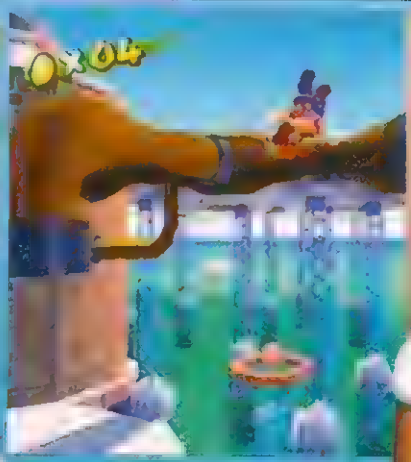
Dźwiękowo nie ma się do czego przyczepić poza tym, że wszystkie melodyjki to typowe, skoczne i mało skomplikowane utwory charakterystyczne dla przygód Mario i nie każdemu muszą się spodobać. Ale potrafią wpaść w ucho i nie drażnią. Odgłosy tak samo - piski, brzdąknięcia, dzwonki (jak z Super Mario Bros. 3) i sympatyczne popierdywania są w normie, tak samo jak podłożone głosy (muchomorki cosik skrzeczą). Aspekt techniczny wykonania to jedna rzecz. Natomiast aspekt grywalnościowy to zupełnie inna historia - całość oprawy audiowizualnej pasuje do gry z Mario po prostu idealnie, po krótkiej refleksji można całkowicie oddać się czerpaniu radochy z gry bez zbędnego marudzenia.

■ Na osobną uwagę zasługują czysto zręcznościowe bonusowe etapy często z oldschoolowym wydźwiękiem (coś jak światy Bowsera z Mario 64). Ruchome modesty skocznie wyrastające się ze ścian kładki (wszyscy pamiętamy takie zagrania ze starych platformówek. Te mini światy są wspaniale zaprojektowane i nieraz powalają pomysłem mam absolutnym faworytem jest etap w którym należy skakać po ogromniastych drewnianych klockach obracających się we wszystkich płaszczyznach absolutna bomba



Nie bardzo wierzę w konieczność zakupu nowej konsoli dla jednej gry, lecz taki slogan jest dosyć obiegowy, a tu właśnie powinien znaleźć się slogan, więc pal go licho - dla SUNSHINE warto rozważyć kwestię GC.





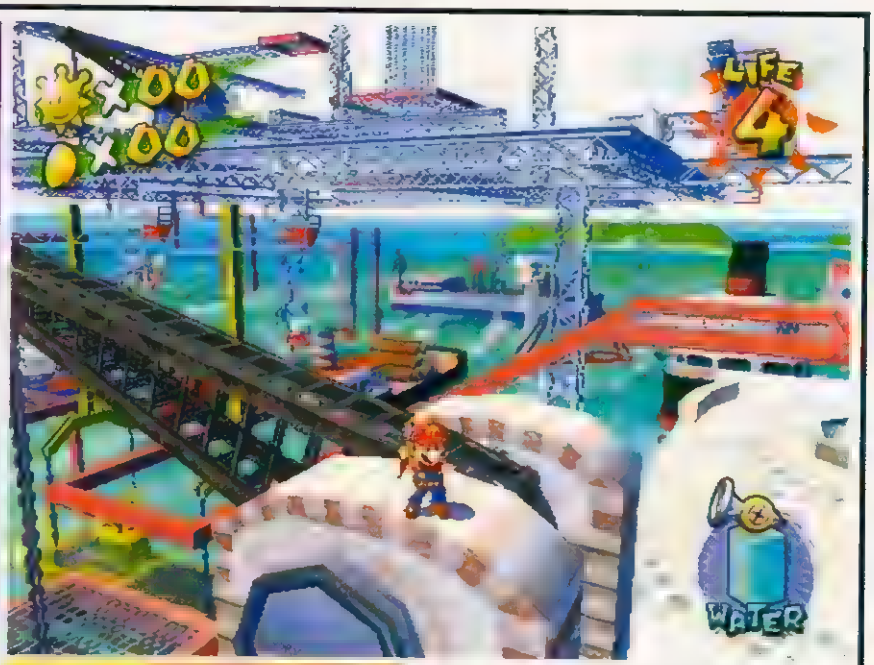
Rozległość niektórych światów pozostawia sporo do życzenia. Niby są całkiem duże na pierwszy rzut oka, ale stanowią oddzielne, zamknięte obszary można zapomnieć o pieszej wycieczce krajoznawczej jak to miało miejsce w JAK&DAXTER Dodatkowo lokacje rozciągają się raczej w pionie, do góry wiodą rampy, liny, półki skalne i platformy, a jeśli popełnisz błąd to musisz liczyć się z ponowną, często męczącą wspinaczką. Tak naprawdę miałem smaki na jeden ogromny świat ale cóż. Mario ma swoje prawa i chyba należy się z tym pogodzić Na szczęście w obrębie lokacji mamy ogromną swobodę ruchów, jest tak, że przy odrobinie

MOJE TRZY GROSZE

9

Jasne! To jest TO! Nowa trójwymiarowa przygoda Mario utwierdziła mnie w przekonaniu, że ten wąsaty podróżnik, jak go nazwał NIV, rządzi w konsolowych platformówkach! JAK&BAXTER jest może piękny, ale PŁYTKI! Od malkontentów potrafię NIF'a lub Mushiego zbierze co usłyszałem, to "ale to brzydkie", "nic się nie zmieniło". Koledzy, "upadajcie na twarz" z takimi tekstami (NIV: nie masz kutegów...). Tu się liczy grywalność, klimat, sekrety, książeczka, bonusy, tłumi... Wy tego nie rozumiecie. (...) To jest słodki cukierek o zasmaku już, ale jakże pysznym smaku. Za słodki? Nikt nie każe Wam go jeść.□

Sciera



wprawy i chęci Mario może dostać się praktycznie w dowolne miejsce, jeśli nawet nie ma tam absolutnie niczego do roboty. Można sobie wskoczyć na najwyższą wieżę tylko w celu podziwiania słodkich widoczków lub lepszego ogarnięcia sytuacji i zapewniam Cię, że często nieświadomie będziesz drałował na szczyt wzgórza żeby nasycić oczy widokiem cudnie bajkowego krajobrazu. Ta kwestia wypada w grze doskonale, często po wykonaniu wszystkich zadań powrócisz do jakiegoś świata by pobiegać sobie zupełnie bez celu (niesamowita frajda) i opukać dosłownie każdy kąt. A naprawdę warto bo ilość sekretów, tajemniczych otworków (?) i niedostępnych pozornie monet przechodzi ludzkie pojęcie. Aby odkryć część niespodzianek trzeba wykazać się niesamowitym fuksem lub zdolnościami paranormalnymi. I to jest w tym tytule piękne.

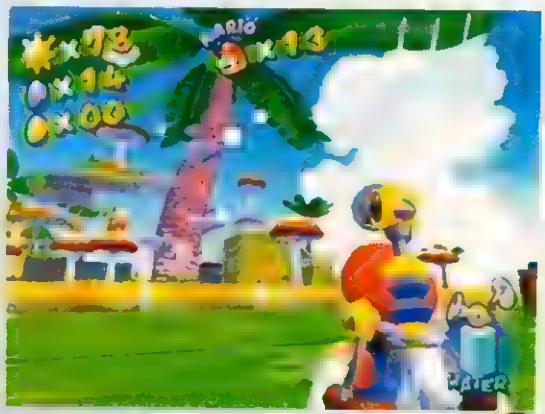


■ Duże przestrzenie Ricco Harbor obfitują w obiekty, natomiast Sirena Beach, chociaż bardzo urokliwa stanowi tylko skrawek plaży, skwer i hotelik.

Niestety twórcy zaimplementowali na czas gry dodatkową, niechętnie witaną w tego typu tytułach minigierkę czyli "wesołą kamerę zagłady". Ten element został okrutnie spaprany, chociaż jest dużo lepiej niż w Mario 64. Na szczęście mamy możliwość prawie dowolnej zmiany ustawienia, lecz nie zmienia to faktu, że cały czas musimy ręcznie dopasowywać kamerę do zaistniałej sytuacji, co zwłaszcza w momentach podwyższonej aktywności manualnej najzwyczajniej w świecie dobija. Ciekawostką jest, ze w chwili kiedy Mario jest zasłonięty przez obiekt, widzimy kontur jego postaci. Czyżby więc już podczas produkcji założeniem było upośledzenie kamery? Samo sterowanie na giecekowym padzie rozwiązano prawidłowo - wielki przycisk A odpowiada za skok i nie trafią w niego tylko wybitnie uzdolnione jednostki.

Co mnie urzekło, to tony pozytywnej energii - ta gra jest esencją wszystkiego co najlepsze w grach z Mario w roli głównej. Nie chcę dożyć momentu kiedy w branży zabraknie ludzi robiących gry, przy których można na moment zapomnieć o tym naszym kilkukolorowym światku. Może i przemoc w grach jest jak najbardziej pożądana, ale w takim razie jeszcze bardziej potrzebujemy tytułów o tak bezpośrednim i szczerym wydźwięku. Mario wcale nie usiłuje być czymś więcej niż jest, był i mam nadzieję, że zawsze będzie. To po prostu Mario, jak nieraz można usłyszeć od osób grających w któreś z jego licznych przygód. Ten właśnie Mario - biegający dookoła, skaczący, odbijający się od ścian, ślizgający, bujający na linach, wykrzykujący swoje imię hydraulik, który wkręcił niejednemu solidną śrubę i smaki na granie. SUPER MARIO SUNSHINE to gra bardzo dobra lecz w żadnej mierze rewolucyjna i postawić słuszną ocenę było niezwykle ciężko. Tytuł, bohater i znamię wielkości przypisywane flagowej postaci NINTENDO sugeruje najwyższą notę.

Jednak nie dajmy się ogłupić - to co sześć lat temu było niewątpliwym przełomem dzisiaj jest tylko i aż chlubną kontynuacją, na szczęście nie przynoszącą serii ujmy. Wydrukowana gdzieś obok cyferka nie powinna nikogo powstrzymać od zapoznania się z tym tytułem. Nowy Mario jest naprawdę przefajny - kolorowy, wesoły, odpowiednio trudny, czasem frustrujący i wystarczy na wiele godzin rajcującej zabawy. To po prostu Mario, którego ewolucja chyba utknęła w ślepej uliczce, albo wcale nie chce z niej wyłazić - jednak w takim stanie najwyraźniej czuje się znakomicie, co mogą potwierdzić gracze na całym świecie i pod czym ja również podpisuję się rękami i nogami. Okey Dokey.□



WERDYKT TORBA

NINTENDO PLATFORMOWKA

GRYWALNOSC: 10 8 6 4 2 — GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

8+

PLUSY	MINUSY
▲ mnóstwo rzeczy do zrobienia	▼ kamera do bani
▲ swoboda eksploracji	
▲ radosna woda	

OCENY ZGREDZIDEŁ: SMIA 9+, MAZUR 9



MARIO, [redacted]

...O tym, że w PE często pojawiają się sądy, jakobyś miał ze wspólnego z częściami rowerowymi. Szczególnie mocarzy w tej kwestii jest niejaki HIV. Podobno aby wejrzeć od siebie zarzuty intymnego związku z Luigim, pozbawiłeś go możliwości występienia w SMS.

Te są tylko złośliwe plotki i oczywiście brak zrozumienia dla braterskiej miłości. Luigiego okropnie bolało pupa i został w domu. Z innej beczki, może miałbyś ochotę na kąpiel? Pobawimy się muchomorkami i pokażę jak dziołn moja siłowka.

PE: A jak ustosunkujesz się do antynintendowego komiksu jaki kiedyś ukazał się na łamach PE?

[redacted] przyjdzie pora. Cholernego kurokroda już zatłuczkowany, będzie w czwartki wypinał zadek w szatni. Nasza sekta ma wszędzie swoje macki i właśnie rozpoczynamy inwazję na PE. Już wkrótce PE w różowej okładce i z nakiełkami Pikachu.

Piła

Mario - historia



Już od ponad dwudziestu dwóch lat NINTENDO regularnie zaopatruje Graczy w kolejne odsłony popularnych gier z postacią najsłynniejszego na świecie wąsatego hydraulika. Shigeru Miyamoto rozpoczął trwające do dzisiaj szaleństwo, a MARIO zapisał się złotymi literami w historii popkultury XX wieku. Cofnijmy się jednak wstecz...

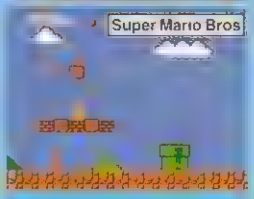
Historia rozpoczyna się w roku 1980, kiedy powstaje DONKEY KONG - kultowa już gra zręcznościowa. Wcielając się w postać Jumpmana mieliśmy za zadanie uratować ukochaną, więzioną przez gigantyczną małpę (inspirację Miyamoto zaczerpnął z filmów o King Kongu). DONKEY KONG JR tylko w nieznacznym stopniu powtórzył sukces poprzednika. Co ciekawe, Mario pojawił się w tej grze jako postać NEGATYWNA (co w historii miało jak do tej pory miejsce tylko ten jeden raz).


pierwsze szkice Miyamoto

MARIO BROS. (1983) była pierwszą grą, w której pojawił się brat Mariana - Luigi. Zadaniem dwójki hydraulików było oczyszczanie kanałów z wyskakujących z rur potworków. Mimo ogromnej prostoty, gra była szalenie rajcująca, szczególnie dzięki możliwości szpilania na dwóch Graczy.



W końcu nastał niezapomniany rok 1985, kiedy odbyła się premiera SUPER MARIO BROS. Gra zrewolucjonizowała cały rynek gier wideo - po raz pierwszy zastosowano w niej scrolling i Gracz przestał być ograniczony do jednego, statycznego ekranu. BOOM na Mario to jeden z powodów ogromnej popularności NES-a - tylko na tę konsolę sprzedano prawie 40 MILIONÓW kartridżów z grą! W SMB pojawiają się znane postacie: PEACH (księżniczka), KOOPA aka BOWSER, a także znane bestie-przeszkadzajki: Goombasy, upierdliwe chmurki, Koopa Troopas, roślinki-piranie (kolejna inspiracja Miyamoto, zgadnijcie czym?:) i charakterystyczne power-upy: powiększające grzybki, ognisty kwiat i gwiazdka (Starman). Stary spryciarz Marian oczywiście nie ograniczył się do samych kasowych ról i w międzyczasie pochałturzył trochę w branży sportowej: wystąpił w PINBALL, GOLF, TENNIS i średniackim WRECKING CREW.



Z pewnością każdy fan serii zauważył, jak bardzo SUPER MARIO BROS 2 różni się od innych gier z serii. Ma to swoją przyczynę. NINTENDO posłużyło się przy jej tworzeniu zupełnie inną grą! DREAM FACTORY: DOKI DOKI PANIC była dziwną platformówką z arabskimi motywami (bohaterowie w turbanach a'la Bin Laden). NINTENDO wykupiło do niej prawa, wprowadziło kilka zmian - i voila! Mamy nowego Mariana! Nie był to jednak zły pomysł: gra sprzedała się w 10 milionach egzemplarzy! W tym samym roku miał premierę Game Boy, który na dzień dobry zasypany został gierkami z postacią wąsatego hydraulika: SUPER MARIO LAND, ALLEYWAY, TENNIS, TETRIS i GOLF.



Jeśli poprzednie gry z Marianem uznamy za udane, tutaj można powiedzieć śmiało: SUPER MARIO BROS 3 powala na łopatki! Jest to największa i najlepsza gra na NES, która sprzedała się w 18 milionach egzemplarzy! Miyamoto kierował się hasłem: "więcej, lepiej, zabawniej", oddając nam do dyspozycji 8 zróżnicowanych światów, przy okazji wprowadzając szereg usprawnień: nowe power-upy, podrasowaną grafikę i przemyślane, wielopoziomowe plansze, a wszystko przy akompaniamencie niezapomnianych motywów melodycznych.

Jak się okazało, ambicje Maria sięgały poza rury odpływowe i kanały ściekowe - w 1990 r. nasz bohater został LEKARZEM, walczącym z epidemią wirusów panoszących królestwo. DR MARIO to bardzo udana gra logiczna, która doczekała się również animowanej adaptacji. Mario szybko zatęsknił za dawnymi przygodami, zrzucił fartuch i zdążył załapać się na SUPER MARIO WORLD. Był to kolejny sukces Miyamoto i spółki: sprzedano 17 milionów egzemplarzy carta, a gra ugruntowała pozycję nowej konsoli SNES na rynku. W grze pojawia się po raz pierwszy ucieszny przyjaciel braci Mario, dinozaur Yoshi.

W 1992 r. NINTENDO odnotowuje kolejne dochody: SUPER MARIO LAND 2 na GB sprzedaje się w 7 milionach egzemplarzy, a na SNES trafia rewelacyjny SUPER MARIO KART. Wyścigi gokartów zawładnęły sercami wszystkich użytkowników konsoli: doskonała oprawa graficzna, zróżnicowane umiejętnościami postacie i kubony tryb Two Players dały radę - gra stała się jednym z największych kasowych sukcesów NINTENDO w historii.

Mario sprawdził się jako lekarz, więc postanowił zadebiutować również w roli artysty: MARIO PAINT to prosty program do malowania i komponowania muzyki (dawał też możliwość tworzenia prostych animacji), sprzedawany z 2-przyciskową myszką.

Uwieńczeniem dotychczasowej kariery Mario staje się SUPER MARIO ALL STARS na SNES - udana kompilacja najlepszych odsłon serii (SUPER MARIO BROS+LOST LEVELS+SUPER MARIO BROS 2+SUPER MARIO BROS 3), która rozeszła się w 8 milionach egzemplarzy.



Hydraulik pojawił się później w kilku podrzędnych produkcjach edukacyjnych (opuśćmy jednak zasłonę milczenia), a uwieńczeniem kariery na SNES stały się dwa kolejne hity: SUPER MARIO WORLD 2 i SUPER MARIO RPG. W pierwszej grze kluczową rolę odgrywa dinozaur Yoshi, a gra podąża chronologiczne wstecz: bracia Mario przedstawieni są jako małe, kilkuletnie dzieci. Kolejna gra, to owoc udanej współpracy NINTENDO i "kwadratowych": uproszczony japoński eRPeG, który znalazł spore grono zwolenników. Była to zresztą ostatnia gra SQUARE pod patronatem NINTENDO, przed zmianą obozu.



Kiedy na rynek wkracza N64, wielkie "N" tradycyjnie zaopatruje platformę w nowego Mariana, tym razem w pełnym trójwymiarze! MARIO 64 zapoczątkował modę na 3D w platformerach i był również pierwszą grą wykorzystującą analogowy kontroler. Równie smakowicie prezentował się MARIO CART 64, podrasowany i ulepszony pod kilkoma względami następca wyśmienitej gry ze SNES.

NINTENDO decydując się na wyposażenie N64 w 4 porty na pady, planowało rozwinąć stacjonarną rozgrywkę Multiplayer. Pod tym kątem wydano gry przeznaczone dla grupowej rozrywki (bez skojarzeń proszę): MARIO PARTY (1999) i MARIO PARTY 2 (2000). W pierwszej Gracze mogli zmierzyć się w 56 mini-gierkach, a w kolejnej liczba ta urosła do 64! W 1999 r. ukazało się też SUPER SMASH BROS. - NINTENDO wrzuciło do jednego worka plejadę znanych bohaterów, rzucając ich w szereg pojedynków po zakręconych arenach.

Mimo ogromnej popularności, Mariano woda sodowa nie uderzyła do głowy: nadal nosi wąsy i kultowy kombinezon, a kolejne odsłony serii wciąż cieszą się sporym zainteresowaniem NINTENDO z pewnością niejednym tytułem nas jeszcze zaskoczy...□ [mazur^san]



SPIS GIER, W KTÓRYCH POJAWIŁ SIĘ MARIO - z wyłączeniem tych najmniej istotnych [maz]

1981 Donkey Kong (Arcade)
1982 Donkey Kong Jr. (Arcade)
1983 Mario Bros. (Arcade, NES), Donkey Kong (NES), Donkey Kong Jr. (NES)
1984 Tennis (Arcade, NES), Wrecking Crew (Arcade), Pinball (NES), Punch Out! (Arcade)
1985 Super Mario Bros (NES), Wrecking Crew (NES)
1986 Super Mario Bros 2 (tylko JP)
1988 Super Mario Bros 2 (NES), Super Mario Bros 3 (NES)
1989 Super Mario Land (GB), Tennis (GB), Tetris (GB), Alleyway (GB)
1990 Super Mario World (SNES), Dr. Mario (NES, GB), Quicks (GB), F1 Race (GB), Punch Out! (NES)
1991 Mario Golf (NES), Mario & Yoshi (NES, GB)
1992 Super Mario USA (NES), Super Mario Land 2 (GB), Yoshi's Cookie (GB), Mario Paint (SNES), Super Mario Kart (SNES)

Who is who?

THE BAD GUYS



BOWSER (King Bowser Koopa)

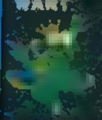
Każdy bohater potrzebuje zaprzysiężonego wroga, nie inaczej jest z Mario. Bowser pojawia się po raz pierwszy w SUPER MARIO BROS. i od tego czasu nie ustaje w próbach przejęcia władzy nad "Królestwem Muchomorów". Koopa pragnie poślubić księżniczkę Peach, by uprawomocnić swe rządy. Mimo ciągłych niepowodzeń, ambitny gad regularnie porywa Peach i dostaje tęgie baty od naszego bohatera. W Super Mario RPG, po utracie zamku, przyłącza się on na pewien czas do drużyny, udzielając wsparcia.

THE KOOPA KIDS



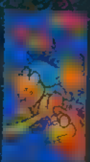
Dzieci Bowsera, które od ojca przejęły złośliwe usposobienie i wybujałe marzenia o władzy. Morton Jr, Lemmy, Larry, Iggy, Wendy, Ludwig i Roy odgrywają ważną rolę w SUPER MARIO BROS. 3 i YOSHI'S SAFARI. Tożsamość ich matki nadal pozostaje jedną z nierozwiązanych zagadek serii, na którą odpowiedź zna chyba tylko sam Bowser.

WART



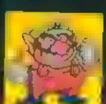
Wart to władca znanego z SUPER MARIO BROS. 2 królestwa snów, który wyraźnie wzoruje się na Koopie (też sobie znalazł idola, hehe!). Pokonany przez Mario, powraca na chwilę pod zmienionym imieniem w LEGEND OF ZELDA IV.

KAMEK



Kamek to złośliwy czarnoksiężnik, który sprawował opiekę nad młodym Bowserem. Pewnej nocy miał wizję dwóch braci, którzy w przyszłości pokrzyżują plany Koopy. Porywa Luigiego i zostaje ostatecznie pokonany przez duet Yoshi&Mario.

WARIO



Główny rywal Mario, który pojawia się po raz pierwszy w SUPER MARIO LAND 2. Paskudny egoista i materialista o złośliwym charakterku, który jednak zdobywa szybko popularność i staje się bohaterem poświęconej mu niezależnej serii gier.

WALUIGI



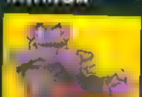
Młodszy brat Wario, który pojawia się w MARIO TENNIS i MARIO PARTY 3. Chyba najbardziej ujmujący jest jego chód, który wskazuje na wyraźne problemy z prostatą:)

BIRDO



Birdo pojawia się po raz pierwszy w SUPER MARIO BROS. 2, gdzie przysparza naszym bohaterom masę problemów. Po raz kolejny widzimy ją w SUPER MARIO RPG. Ostatnio widziano ją w MARIO TENNIS, gdzie adorowała Yoshiego:)

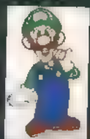
TATANGA



Złowieszczy kosmiczny wojownik (Saiyan?), który podbija królestwo Sarasaland i bierze do niewoli księżniczkę Daisy. Potrafi hipnotyzować różne stworzenia i podporządkowywać je swej woli. Jest głównym przeciwnikiem Mario w SUPER MARIO LAND.

THE GOOD GUYS

LUIGI

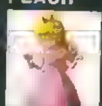


Luigi to młodszy brat Mario. Mimo że podziela jego zamiłowanie do kalorycznego makaronu, zachował szczupłą sylwetkę. Od samego początku żyje w cieniu brata, ale w razie potrzeby ukazuje swoje prawdziwe umiejętności: bliżej poznajemy go w grach MARIO IS MISSING i LUIGI'S MANSION.

MARIO

Jest to centralna postać całej serii. Mario to wieczny optymista, który doskonale spełnia obowiązki lokalnego bohatera: wyzwala z niewoli porwane damy i skutecznie rozprawia się z wszelkim drobnoustrojstwem:). Niby hydraulik, a chwyta się najróżniejszych zajęć i spełnia podstawowy warunek idealnego partnera: CIĄGLE ZASKAKUJE!

PEACH



Księżniczka jest jedną z kluczowych postaci, która od czasu SUPER MARIO BROS. jest regularnie porywana przez Bowsera, a Mario niezliczoną ilość razy ją z tych opałów wyciąga. Jeśli bierzecie ją za bezbronną niewiastę, jesteście w błędzie - potrafi się o siebie zatroszczyć, co udowodniła w SUPER MARIO BROS. 2 i SUPER MARIO RPG.

PAULINE



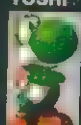
Pauline to dawna dziewczyna Mario, z czasów kiedy był jeszcze cieślą i pracował w Brooklynie. W grach pojawia się tylko dwa razy: w DONKEY KONG i PINBALL.

TOAD



Mały muchomorek, sługa księżniczki PEACH, który wielokrotnie pomaga Mario w jego wędrówkach, pełniąc rolę mądrego doradcy. W SUPER MARIO BROS. 2 był jedną z grywalnych postaci.

YOSHI



Sympatyczny, mały dinozaur, który jest towarzyszem i przyjacielem Mario. W SUPER MARIO WORLD odgrywa ważną rolę, pomagając małemu Marianowi ocalić brata, przetrzymywanego przez złego czarownika.

STANLEY THE BUGMAN



Stanley to spec od deratyzacji, który walczy z Donkey Kongiem i chmarą insektów w trzeciej odsłonie gry DONKEY KONG. Uważany jest także za kuzyna braci Mario. Po 15 latach pojawia się o nim wzmianka w SUPER SMASH BROS MELEE, gdzie możesz zdobyć poświęcone mu trofeum.

DAISY

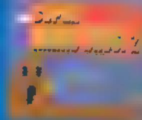


Księżniczka królestwa Sarasaland, którą Mario ratuje w SUPER MARIO LAND. Ma swój epizodzik w MARIO IS MISSING, gdzie pomaga Luigiemu w odnalezieniu brata. Chodzą plotki, że łączy ich coś więcej, niż tylko przyjaźń.... [mazur^san]

ciekawostki

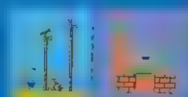
Kluczowe zna[illegible] zetem mat san DE[illegible] czasów [illegible] korzystały z bardzo niskie[illegible] zaprojektowany tak [illegible] zdecydowano się [illegible] Miyamoto przyznał się w jednym z wywiadów, że niespecjalnie mu [illegible] efekt wcześniej [illegible] głowa.

Z powstaniem imienia MARIO [illegible] Minoru Arakawa i dyrektor [illegible] pierwszy [illegible] Mario Segale był z pochodzenia Włochem.

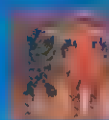


W 1986 w KKW pojawiła się Super Mario Bros. 2, który [illegible] nie wyszedł poza Japonię. [illegible] się nie różnił od części 1 NINTENDO [illegible] że na Zachodzie [illegible] więc przerobiona DOKI DOKI PANIC [illegible] SMB2 [illegible] SUPER MARIO ALL STARS na [illegible] THE [illegible]

Miyamoto tworząc postać Mario [illegible] dla Japończyków [illegible] dopiero [illegible] wyidealizowanych i doskonałych [illegible] Mario miał "brzuszek" był [illegible] to pomoc ludziom w identyfikacji z postacią.



Mario narkomanem? Jest [illegible] spojrzeć pod pewnym kątem strony hydraulik zjada grzyby [illegible] które czynią go większym i silniejszym. A [illegible] POWER. Do tego [illegible] ZIELONE [illegible]



Bracia Mario zaatakowali [illegible] ekrany w 1993 [illegible] premierę [illegible] film SUPER MARIO BROS. [illegible] Hoppera, który wcielił się w [illegible] telewizyjnym [illegible] naszych bohaterów, a także [illegible] oglądalności serial [illegible]

W ciągu 21 lat sprzedano ponad 158 [illegible] Mario [illegible] Dane te nie dotyczą pozycji, w których Mario [illegible] drugoplanowa.

Nintendo pobiło rekord Guinessa w [illegible] ilości makaronu [illegible] "pasta a'la Mario". Kredytyk [illegible] przebranych za Mario [illegible] spaghetti by [illegible] związane z NINTENDO gadżety [illegible] przez firmę ekskluzywną wycieczkę na Hawaje. HARDKOR

Mario trafił w sierpniu do japońskiej edycji PLAYBOYa (nie nago!). Wygląda na to, że zapracowany hydraulik wziął w końcu zasłużony urlop. Jak można się zorientować, korzysta z życia [illegible]). [mazur^san]



1993 Super Mario All-Stars (SNES), Yoshi's Safari (SNES), Mario is Missing (SNES), Mario's Time Machine (SNES)
1994 Wario Land : Super Mario Land 3 (GB), Donkey Kong '94 (GB)
1995 Mario's Picross (GB), Yoshi's Island (SNES)
1996 Super Mario RPG (SNES), Super Mario 64 (N64), Mario Kart 64 (N64)
1997 Game Boy Gallery 2 (GB)
1998 Tetris & Dr. Mario (SNES), Mario Party (N64)
1999 Game Boy Gallery 3 (GB), Game Boy Gallery 4 (GB), Mario Golf (N64, GB) Super Smash Bros. (N64), Mario Party 2 (N64)
2000 Mario Tennis (N64, GB), Mario Party 3 (N64), Paper Mario (N64)
2001 Luigi's Mansion (GCN), Super Smash Bros Melee (GCN), Super Mario Advance (GBA), Super Mario World: Super Mario Advance 2 (GBA), Mario Kart: Super Circuit (GBA)
2002 Super Mario Sunshine (GCN), Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 (GBA)

przychodzi gamera do lekarza

[Brodek]

NEONATOLOG i PEDIATRA
czyli czy on naprawdę był kiedyś malutki?

Siedzę, patrzę i myślę: czy to możliwe, że on był kiedyś malutki? No wiecie, taki 3.100 czy 3.300 kg, słodki, mały, różowiutki bobas. Nawet jeśli, to troszkę nam chłopczyna wyrósł i obecnie jak ulał mi pasuje do opisu Conana z dowolnej howardowskiej lub post wersji, byle tej 114 kilowej.

GENETYK
czyli X+Y+Y+Y+Y.....=XYYYY... i wszystko jasne.

Jako wytrawny genetyk muszę w tym miejscu dociec jak to się stało, że osoba o gabarytach Gamery znalazła się w tym wrażliwym i wysoce wysublimowanym towarzystwie. Otóż przed czterema laty brat Gamery wygrał konkurs TEKKENa (Gamera też, ale w wersji "live"). Podczas rozmowy laureata ze Ścierą doszło też do spotkania z jego braciszkiem, który od półtora roku często i gęsto całymi nockami GRAN TURISMO katował. Ściera od początku będący pod wrażeniem Gamery, został dodatkowo porażony jego znajomością tematu i jakby to rzeczono w eposie jakowymś rzekł: przynieś notatki i jak ludzie je dobrze przyjmą, to witaj w "Extremie". Potem została już tylko drobnostka, czyli HIV musiał przepisać notatki Gamery.

ORTOPEDA
czyli auuu.

Kiedyś Gamera był sportowcem wyczynowym. Kick-boxing i kulturystyka były jego pasją do czasu, aż przyszła kontuzja, a za nią załamanie formy. I tu zaczyna się historia jakich wiele; klub się na niego wypiął, leczenie było długie i trudne. Przy okazji wyszło na jaw, że o polskiej medycynie zbyt dobrego zdania nie ma, choć zdaje sobie sprawę, że w dużej mierze jest to kwestia nakładów. Po krótkim mobbingu (jakie modne słowo) uznał, że niżej podpisany jest wyjątkiem i bez względu na okoliczności radzi sobie znakomicie. Howgh! No i był jeszcze jeden śmieszny uraz. W wakacje, w Hiszpanii, w sklepie z bronią białą wziął bolisonga i prawie palca uciął, gdyż był on odwrotnie stronny niż nasze krajowe wyroby

DERMATOLOG
czyli o kobiecie.

Zgodnie z teorią połówek - on już znalazł.

INTERNISTA
czyli cholesterol w normie.

Najbardziej lubi dwie rzeczy: Ferrari i Bayern Monachium. Stąd używa ręczników firmowych, ubiera się na czerwono i jeździ czerwonym produktem Fiata. UWAGA: wszelkie dyskusje na te tematy są niewskazane, zwłaszcza dla posiadaczy innych poglądów. Bardzo też lubi Tysona (Lewis - a to się narobiło). Jak sam przyznaje nie ma też problemów gdy go zaczepiają, co jednak zbyt często mu się nie zdarza.
Ulubiona książka: wszystkie pozycje Bahdaja
Ulubiony film: "Matrix" i "Psy"
Ulubiona gra: F1.
Wymarzony samochód: kolejny czerwony produkt Fiata.
Ulubione danie: ryż, banan, jogurt.
Co by zrobił jako Naczelny?
"Niech już lepiej Ściera nim będzie, bo to spoko gostek..."
Każdą wolną chwilę stara się spędzać ze swoją dziewczyną.

CHIRURG
czyli czego w obecności Gamery robić nie należy.

Sam nie pali i nie pije alkoholu w ogóle, a nawet wkurza go, gdy robią to inni. Ponieważ wkurza go również narzucanie mu czegokolwiek, to postanowiłem zgłosić go na prezesa "Towarzystwa Walki z Nałogiem i Trwałej Popularyzacji Skopania Alkoholu" (TVN i TP SA). Byłbym zapomniał: nie wymawiać zbyt często słów: Schalke i MacLaren.

PSYCHIATRA
czyli mamy problem.

Gamera poległ najbardziej podczas testu na uzależnienie od gier i kolejne rozmowy tylko mnie utwierdzają w opinii, że warto by trochę zwolnić. Pewnie marudzę, ale taki już jestem - health first

OKULISTA
czyli widzę jasno swoją przyszłość

W przyszłości musi się wybrać na mecz Bayernu. Plany bliższe to zakończyć studia: marketing i zarządzanie - informatyka i rachunkowość, na których już studiuje i łyka sesję za sesją

OPINIE ZGREDÓW.

Brodek: Lubię słuchać ludzi walących prosto z mostu, jeśli tylko mają coś ciekawego do powiedzenia. Gamera ma. Ponieważ wiele tematów interesowało nas obu i nie zawsze mieliśmy tu zgodne zdanie, to z prawdziwą przyjemnością przeprowadziłem wszystkie standardowe procedury medyczne przewidziane w Redakcji.

Dziadu: Zacznę może od tego, że widujemy się rzadko, ale... Gamera to taki pacjent, że już po pierwszym spotkaniu ma się jakieś zdanie o nim. I, kurde, możecie nie wierzyć, ale na maksa pozytywne! Ma w sobie dwie osoby: niby taki czołg, że ogólnie lepiej go omijać "na dwa metry łukiem", a z drugiej strony już po paru słowach widać, że jest na maksa sympatyczny - taki misiek niemalże Szczególnie jeśli mówi właśnie o tym, jak szybko mógłby Cię zgłębić, hehe. Inna sprawa, że większość ekipy redakcyjnej (w tym i ja) nie rozumie najczęściej co ten gość w ogóle mówi. Gamera szprecha taką śląszczyzną, że - średnio - da się zrozumieć jakieś 30% całego zdania. Ale to jest właśnie najlepsze - nie wiesz o czym on gada, a i tak jest git! Co jeszcze? Gamcio (pewno dostanę po pysku za to zdrobnienie:) jest na maksa zdyscyplinowany: na EP2 z koparą przy glebie obserwowałem jak sprawnie przeprowadzał turniej GT2. Tylko jak Ci wszyscy ludzie rozumieli ,ego polecenia? Aha, no i nie można zapominać, że Gamera to człowiek "ze stali" - ja tam ułomkiem nie jestem, ale zastanowiłbym się 10 razy nim bym do niego przyfikał - zapewne byłoby to ostatnie zastanawianie w moim życiu, hehehe. "Na takiego to nawet łopata nic nie da" - jak powiedział jakiś czas temu HIV. I coś w tym jest.

HIV: Rozdwojenie jaźni - znak rozpoznawczy Gamery. Zabijaka i romantyk w jednym Ale, ale... od momentu, kiedy poznał miłość swego życia, uspokoił się, to i studia podjął, zrzucił 20 kilo, erudytę symuluje (co w połączeniu ze specyficznym gaworze-



■ 1 roczek. Co za słodki bobas. Kto by pomyślał, że wyrosnie z niego takie monstrum. Co on tam trzyma w rączce? Czyżby to był mały czołg?



■ 8 lat. Pierwsza Komunia Święta. Podobno tą święcą Gamera bił wszystkich kolegów w kościele a potem podpalił stodołę w Radzionkowie [kaj to jest chopie?]



■ 17 lat. Gamera na treningu kick-boxingu. Aż trudno uwierzyć [Gamera, to nie ty - przyznaj się!]



■ 18 lat. Ale zul! A te plakaty w tle - co za kwas!

niem daje rezultaty zadowalające, ale do rozpuku rozśmieszające;). Pewien żem jest, że byłby moim świetnym kumplem (na co dzień), bo nadajemy na podobnych falach, no i pasję mamy podobną - kółka (manualnie daję mu radę, siłowo - musiałbym kopać w jaja i dawać dyla, choć do mientkich' się nie zaliczam...). Mówcie sobie co chcecie - dla mnie Gamera to pocieszne stworzenie, które bez powodu nikomu nie zaszkodzi

Kali: Ouuu geez! Bardzo, bardzo "delikatny" temat! Wyrażanie się o tej postaci porównać można do stepowania na kruchym lodzie:). O co biega? Ano, Gamera ma "bardzo specyficzne" poczucie humoru - o czym mógł przekonać się niejeden zg(Red.), czy to krzycząc po wykręceniu ręki i prawie skruszeniu nadgarstka (vide Ściera), czy to leżąc na ziemi i trzymając się za niemalże skręconą kostkę prawej stopy (vide niżej podpisany) po "reversalu Paula" w wykonaniu Mirosława Grabe czy też ocierając pot z czoła, do którego przyłożona jest lufa (shot)guna (znów Ściera:). Zartować z Gamery naprawdę NIE MOŻNA - uważajcie, gdyż cały ten jego "imidż" nie jest stworzony na potrzeby pisma. Ten człowiek naprawdę taki jest i w odróżnieniu do Boga - nie przebacza nigdy. Uważajcie więc, jeżeli przyjdzie Wam do głowy robić go w konia, czy też urządzać z niego pośmiewisko, bo Gamera dotrzymuje słowa. Jeżeli więc komuś obieca skłepać miskę, to zrobi to bez dwóch zdań. Żeby być nieco bardziej obrazowym, podam prosty przykład: napisanie w tym miejscu, że np. "chciałbym nakręcić materiał filmowy z sadomasochistycznej orgii z udziałem Gamery, kiedy widać go w skórzanym wdzianku z umocowanym na pasku ping-pongiem wepchniętym w gębę, a następnie opublikować to w Internecie", to nic innego, jak podpisanie na siebie wyroku i czyn godny kamikadze. Twardy gościu - i tyle

Kujot: Gamera to stary jajcarz. Odbierając telefon wita Czytelników słowami w stylu "Zakład Pogrzebowy - Radość - słucham?", albo "Sklep mięsny! Halo?!", innym razem znów mierzy do 10 redaktorów z magnum powodując totalną panikę - ludzie wrzeszcząc chowali się za meble, odwalali skoki za tapczan i uniki rodem z MAX PAYNE. Gamery nie da się nie lubić, no, chyba że ktoś będzie miał niefart i zobaczy jego pięść... z bliska:).

Myszaq: Hmm... Historia była taka, że pewnego dnia zadzwonił do mnie kolo, pytając o jakiś tam sekret do DUKE NUKEM, roztaczając wizję (chyba po załapaniu, że ja jak zwykle ściemniam i widziałem tylko intro od tej gry), że on każdą strzelaninę oraz wyścigi rozpykał na 100% i z chęcią by do naszego magazynu "się zapisał"... Odesłałem go do Ściery (niech się alien martwi) odłożyłem słuchawkę i jeszcze cały następny tydzień nie mogłem dojść po jakiemu facet do mnie mówił?! Pierwsze skojarzenie - górnik (Ś: to żeś się dużo nie pomylił - Gamera pracuje w hucie, ale uwaga, na stanowisku "starszego inspektora"}! Tak Gamera (jak się po miesiącu okazało) zaciągał "po ślónsku". Później spotkałem go w Redakcji w okolicznościach, w których nie sposób było go nie połubić - przykładał Naczelnemu do głowy prawdziwą spluwę z serii Magnum! I tak Gamera z górnika przeistoczył się w śląskiego zabijakę (Radzionków - gdzie to jest?! Na pewno w Polsce?), a jak usłyszałem, że ot, tak sobie, z biegu, sprzedał jakiemuś palantowi na ulicy kopa w głowę, to już w ogóle byłem za przyjęciem go do poczetu zg(Red.)zioli.

Shiva: Z Gamciem znamy się "tak sobie", wszak widzieliśmy się dosłownie kilka razy, będąc przelotem na zebraniach w Redakcji. Pierwsze wrażenie? Wpada gość, przy którym serio zacząłem się zastanawiać, ile pastylek zwanych sterydami musiałbym w siebie walnąć, co by uzyskać choć połowę jego wagi i szerokości w klacie. Do tego niezwykle jajcarski, wesoły, mówiący charakterystyczną gwarą, co dodatkowo niezwykle ubarwia jego postać; z takimi cechami charakteru po prostu nie da się go nie lubić.

Star: Co prawda nigdy nie widziałem Gamery w akcji (chodzi mi tu o "robienie" pięściami), a tylko podczas "pozorowanego" znęcenia się nad Ścierą, tak nie mogę zaprzeczyć, że gościowi temu mało kto może podskoczyć, co też zdecydowanie odradzam. Z drugiej jednak strony Gamera to również inteligentny i obdarzony poczuciem (choć nieco "barbarzyńskim") humoru człek, mający hopla na punkcie wszystkiego, co jest związane z samochodami (m.in. gier wyścigowych), a już na pewno na punkcie swojego czerwonego malucha, którego głaszcze, pieści i pewnie wylizuje każdego dnia, gdy wyjeżdża do pracy. W sumie do jego postury bardziej pasowałby czołg (obowiązkowo w kolorze czerwonym), choć w takim Ferrari też by wyglądał dobrze (a kto nie:)

To, co napisano o Gamerze, traktowałbym jak najbardziej serio i raczej miał to na uwadze podczas kolejnych Extreme Party.

Ściera: Kolejny "inteligent w skórze ćwoka". Nie zapomnę tego dnia, kiedy to w słuchawce po raz pierwszy usłyszałem Gamerę. Nawijał o DUKE NUKEM: TTK i GT, a że tym pierwszym aż tak bardzo się nie pasjonowałem, to odesłałem go do Myszaqa. Wkrótce jednak (kolejny tel.) zaproponowałem mu wizytę w Redakcji i gdy Gamera już pojawił się w drzwiach... oł siet! Nie wypadało mu odmówić (kto by wymuszał pierwszeństwo na czołgu?). Patrząc na Gamcia, można tylko domniemywać ile osób padło jego ofiarą, a jednak okazuje się że pod płaszczem "tężyzny fizycznej" (boję się inaczej to nazwać) kryje się dosyć miły, zabawny, bardzo zorganizowany i kumaty gość, który pracę w PE traktuje jak najbardziej serio (czego przykładem mogą być perfekcyjnie zorganizowane turnieje GRAN TURISMO). Co jednak najbardziej zadziwia mnie w Gamerze - jego pasja nie wygasa, a wręcz rozwija się

Podsumowanie opinii:
Czyżbym w większości opinii wyłapywał nutkę... rozwagi. Dla Czytelników to średnio dobrze, bo mogły się pojawić w Redakcji jakieś wakaty. Jedno jest pewne - to, co napisano o Gamerze, traktowałbym jak najbardziej serio i raczej miał to na uwadze podczas kolejnych Extreme Party



■ Po lewej GAMERA REAL a po prawej wizja GAMERY "jakbym chciał wyglądać". Co najzabawniejsze - Gamera sam nam to podesłał, tyle że nie do publikacji. Ale co tam.

jak go widzą...



Idealna gra... bijatyka



ozpoczęcie nowego roku szkolnego w połączeniu z kapryśną aurą - takie combo dało wymierne efekty, bowiem nie potrafię sobie inaczej wytłumaczyć tak ograniczonego odzewu na apel z mojej strony, co byście wysyłali do mnie swoje opinie nt. wymarzonych gier. Nie daję jednak za wygraną, temat ciągnę dalej, starając się poskładać do kupy to i owo. (...) Na warsztat wziąłem bijatyki. O ile na PlayStation wychodziło ich od zatrzęsienia, Dreamcast również nie mógł narzekać na niedobór bijatyk (przede wszystkim megaczadowych "rysowanek"), tak next-genowe platformy mogą mówić o suszy. Czym jest spowodowany taki rozwój sytuacji? Użytkownicy komputerów klasy PC zwykli mawiać, że na piece nie ma bijatyk dlatego, że pecetowcy bijatyk nie lubią. Jaaasne... Mniejsza jednak o to. Bijatyki 3D na next-genowe potwory wymagają włożenia w proces ich tworzenia wiele, bardzo wiele pracy. Raz że 3D i wymagania Graczy pod kątem oprawy to nie w kij dmuchał, więc sprostanie tymże niesie za sobą konieczność włożenie ogromu pracy, a dwa - opracowanie systemu walki, który mógłby konkurować z tuzami, to zbyt wysoki pułap dla większości teamów developerskich, które. . hm.. olewają sprawę i zabierają się za kleconie wyścigów przygodówek, ew RPG-ów;). Tyle tytułem wstępu.

Bijatyki... Dać komuś porządnie w mordę - fajna sprawa, nieprawdaż? Szczególnie jeśli przeciwnik mierzy tak na oko 2 metry wzrostu, waży 130 kg, a obwód jego bicepsa wynosi mniej więcej tyle, co Twojego uda. Dlaczego uwielbiamy gry, w których możemy wykonywać salta, zadawać piękne i efektywne kombinacje? Ano, każdy facet marzył w dzieciństwie, aby niczym ninja przemykać po dachach, służyć dobru, ratować białogłowy, a jednostki co bardziej zwichrowane marzyły nawet o strażakowaniu. Ale, ale... Męskie zabawy w przepychanki, wydzielanie kuksańców jednostkom wybitnie słabszym, w końcu imponowanie tężyzną fizyczną - te aspekty z pewnością mają spory udział w naszym pozytywnym nastawieniu do bijatyk (pomimo faktu, że czyni się w nich zło, bez dwóch zdań; przeto wyrwanie flaków w geście Fatality to mało humanitarne zachowanie - sam przyznaj)

NIE MA BIJATYKI BEZ... KOLCÓW?

Pamiętasz li te czasy, gdy na ekranie pojawiało się dwóch matołów przyodzianych w kimona, potrafiących wykonać 3 kopnięcia, 4 kombinacje wręcz oraz 3 piśknięcia, w tym jedno po wylapaniu kopa w krocze? Bezpowrotnie minęły czasy "umownego" nawalania się po ryłach, zgodnie z zasadami fair play - dziś widoczne na ekranie złamania otwarte (w akompaniamencie wymownego chrzęstu kości), kubły krwi oraz multipartsy wieńczone zrzuceniem oponenta w 100-metrową przepaść to normalka. Mniam! Coraz bardziej wyrafinowane techniki walki, zaawansowane sesje Motion Capture pozwalające na wspaniałe odwzorowanie ruchów zawodników (ot, widoczne najlepiej na przykładzie kata) to chleb powszedni. Nie wyobrażam sobie idealnej Bijatyki, w której zawodnicy zostaliby wypatroszeni z charyzmy - powinni mieć pełno dziar, przykuwające uwagę wdzianka, najlepiej pięknie animowane, grymasy na ich twarzach winny być "na standardowym wyposażeniu, w promocji". Co się tyczy zaimplementowanych technik/stylów walki - niezwykle trudno mówić o tym aspekcie, bowiem ciężko znaleźć złoty środek. Wiem jedno: im więcej postaci w bijatyce, tym lepsza zabawa, bowiem znacznie wydłuża to żywotność danego tytułu. (kwestię liczby dostępnych zawodników zostawiam otwartą, jednak wg mnie nie powinna być mniejsza niż ok. 30) - przestudiowanie wszystkich postaci pod kątem ich możliwości, a następnie opracowanie strategii walki kilkoma z nich może zająć nawet. . kilka lat (?). Czy można mówić o wyważeniu postaci? Teoretycznie - tak, a w praktyce... Hm, chętnie chciałbym ujrzeć pojedynek "Lennox Lewis Vs Bruce Lee". Ciekawe zestawienie, nieprawdaż?

W POPRZEDNICH ODCINKACH...

Jestem solidnie rozczarowany Twoją postawą, Szanowny Czytelniku. Nie raczyłeś wypowiedzieć się w temacie poruszonym przed dwoma miesiącami (Idealna Gra Platformowa, nastąpiła przerwa z oczywistej przyczyny). Dlaczegóż to? Brak pomysłów, brak ochoty do współpracy, brak braku? Nic to, skoro nie chcesz swej ksywy w PE ujrzeć..

Idealna Gra Wyścigowa

"Fajnie by było, gdyby trzeba było płacić za benzynę, olej, wyklepanie blacharki itd." Kania, Gryfino

Matematista.) Faktem jednak jest, iż konieczność płacenia tantiemów za zużycie materiałów to żadne novum. Ot, choćby w SEGA GT 2002 (Xbox; recenzja w bieżącym numerze PE) trza bulić za uszkodzenia blachary, a i w GT3 wymiana oleju kosztuje co nieco. Ale płatna benzyna - w to mi grać. Już widzę, jak trza by zatankować, aby wziąć udział w treningu i przedbiegach, oczywiście w celu lepszego poznania trasy. Albo inaczej - aby wziąć udział w jakichś mini-grach lub bonusowych trybach zabawy.

Idealna Gra Platformowa

"Co byś powiedział na to, aby w IGP występował licznik wykonanych skoków? Niektóre jRPG posiadają licznik kroków, więc czemu nie." Bleir, Bydgoszcz

Powiedz mi, tak od serca, czemu miałby służyć taki zabieg? Nie jestem zwolennikiem rozwiązań bezsensownych, tworzonych tylko po to, aby istniały. No, chyba że w zamian za wykonanie miliona podskoków dostawałoby się np. nowe obuwie, w imię amortyzacji eksploatowanego materiału. Hłehłe!

ZARYS OGÓLNY

Jak na mój gust, idealna Bijatyka powinna zostać osadzona w pełnym 3D, bowiem takie założenia dają znacznie większą swobodę działań. Bić się można zawsze i wszędzie, jednak nurtuje mnie jedno pytanie: jakie warunki są najdogodniejsze, aby zabawę uczynić jak najbardziej rajcującą? Zastosowane w zamierzchłych odsłonach Turnieju Żelaznej Pięści rozwiązanie (niekończący się teren działań, non stop przesuwający się) niesie ze sobą plusy i minusy. Największym minusem jest monotonia. Niestety, takie rozwiązanie wymusza pewne standardy w systemie walki. W SOUL CALIBUR (DC), dzięki zastosowaniu ograniczonych aren Gracz musi się non stop kontrolować, ważyć znaczenie wyprowadzanych ciosów, wymuszać na wrogu pewne zagrania, aby po odpowiedniej reakcji wysępić np. ring-out. Czwarta część VIRTUA FIGHTER korzysta z podobnych schematów, oferuje również areny zamknięte, podobnie jak TEKKEN 4 - w przypadku takiego rozwiązania dochodzi ważny patent, a mianowicie wykorzystywanie ścian (oraz "ścian"). Co do słuszności tegoż patentu nie powinno być wątpliwości, co innego jego realizacja (vide TK4...). Skoro o ścianach mowa, poruszę temat niemalże bliźniaczy. Otóż rozwalające się w trakcie walki elementy otoczenia od zawsze mnie kręciły. Niestety, developerzy stronią od takich rozwiązań, w sumie nie wiedzieć czemu. Czyżby boją się o konieczność idącą za takim rozwiązaniem· włożenia dodatkowej pracy w detekcję kolizji, czy jak? (...) Coraz częściej w bijatykach występuje możliwość TAGowania (moda to jakaś, czy cuś?) pomiędzy postaciami. Pomysł to przedni (choć należy uważać, co by nie przesadzić - np. w "rysowankach" można tworzyć teamy złożone nawet z 4 zawodników. Geez!), aczkolwiek wydaje mi się, że w IB powinna znajdować się - mimo wszystko - opcja "1 on 1"· bez zbędnego kombinowania, sztuczek, taniego efekciarstwa i gołych bab. Jeśli nastawić się na efekciarstwo, to... w tej roli doskonale sprawdza się trzecia część DOA - wielopoziomowe areny, z których zrzucają się zawodnicy, to po prostu miodzio

Ilekroć myślę o Idealnej Bijatyce, na myśl zawsze przychodzi mi motyw rozwalania ryjów. Rozwalania ich z klasą. Jak zapewne wiesz, w filmach i grach wideo przeciwnicy wyprawiają cuda-wianki, które w rzeczywistości nie przechodzą: jeden konkretny strzał w brodę nokautuje przeciwnika (za odpowiedniki w grach wideo można uznać ciosy nieblokowalne, które z reguły długo się ładują - jeśli Twojego oponenta "zamurujesz" pomimo faktu, iż widzi zbliżające się niebezpieczeństwo, dostanie konkretnego kopa, w efekcie czego powinien popracować nad refleksem). W grze nie przyjęłoby się takie rozwiązanie z tego tytułu, iż rozgrywka zbyt często kończyłaby się po upływie kilku sekund. Ale... Idealnym rozwiązaniem wydaje się być zaimplementowanie systemu uwzględniającego odniesione obrażenia - wiadomo, że pies z kulawą nogą nie jest w stanie charta przegonić, nieprawdaż? Mając już solidne limo pod okiem, nos przestawiony w okolice czoła i wykręconą rękę, zawodnik powinien zadawać odpowiednio słabsze ciosy, a i egzekwować je znacznie wolniej (wyeksploatowane receptory ruchu?). Właśnie dlatego uważam, że klasyczny "pasek energii" jest dosyć idiotycznym rozwiązaniem: mając tyci-tyci zasobów, przy odrobinie szczęścia, a i dobrej woli, możesz sprać kolesia, który dysponuje pełną energią. W rzeczywistości - stając się na nogach pozostaje Ci tylko modlić się, aby przybiegli kumple. Złamane żebra, solidnie obita wątroba, odmawiające posłuszeństwa jedna z kończyn (ot, choćby noga na którą utykasz)

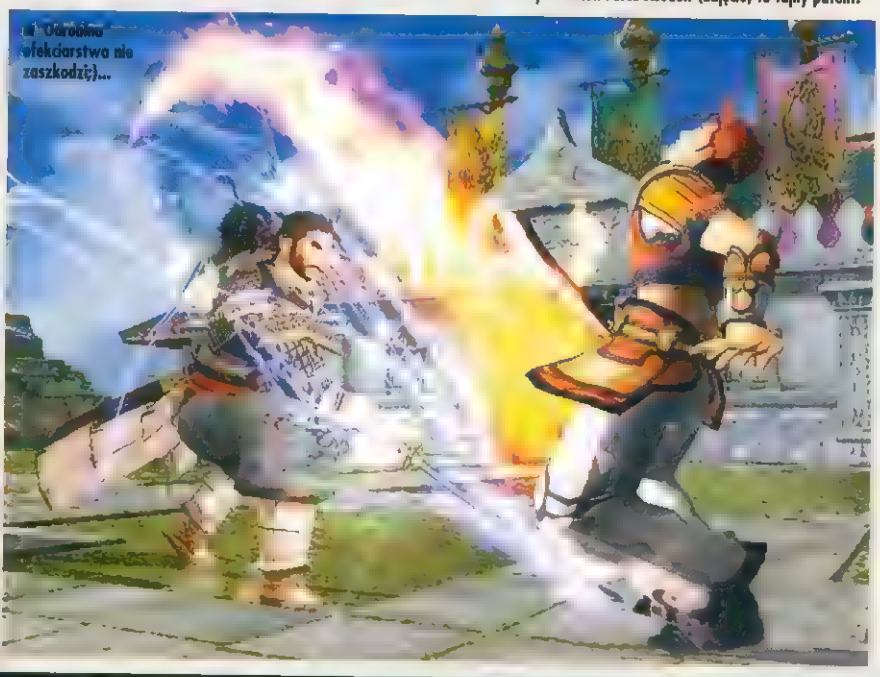


■ Uwielbiamy sypiące się w nek elementy otoczenia, czyż nie? W tym kwestie DOA3 dała radę...

■ VF4 jest mało efekciarskie, nastawione na HC, toteż znajduje zrozumienie u nielicznych twardzieli.



■ Serię TEKKEN kochają masy - jest wyważona, dzięki czemu przemawia do "szerokiego spektrum":). Tryb Tekken Force Assault (zdjęcie) to fajny patent.



■ Odrobina efekciarstwa nie zaszkodzi)...

skutecznie ograniczają zdolności mobilne o silowni też można zapomnieć

Przy okazji smażenia niniejszego tekstu straciłem sporo czasu na szukaniu odpowiedzi na pytanie "A co z juggle'ami?". Bo z jednej strony IB powinna nawiązywać systemem walki do rzeczywistości, a zatem zostać pozbawiona bezsensownego - z punktu widzenia fizyki.) - "żonglowania" podbitym zawodnikiem, z drugiej jednak - cóż by to była za bijatyka bez tegoż elementu? Po obaleniu piw kilku doszedłem do oczywistych wniosków juggle być muszą! Skąd ten wniosek? Po prostu, IB powinna być przeznaczona dla każdego: leszczyk, mający z nią do czynienia po raz pierwszy, po wciśnięciu klawisza "X" winien ryczeć z zachwytu, iż sterowana przez postać wypaliła buta oponentowi, z kolei twardy zawodnik, śpiący z padem pod poduszką, powinien mieć możliwość hardcore'owych akcji. Najlepszym przykładem jest VF4 - nie dość, że niektórych zagrań wręcz NIE DA SIĘ wykonać na padzie (alternatywą są arcade sticki), to i tak niektóre zagrania są tak ciężkie do wyegzekwowania, iż ewentualny sukces jest doskonałym materiałem, aby "wozić się" po oficjalnych forach (hi Mutti!) Tyle w skrócie.

Bijatyki rozwijają się cholernie dynamicznie: z roku na rok, z części na część (serie) są coraz bardziej rozbudowane, oferują masę technik i zagrań, stawiają coraz większe wymagania względem Graczy. Animacja postaci powoli dochodzi do perfekcji - już dziś, jeśli się uprzeć, można podpatrywać kata w wykonaniu poszczególnych zawodników i próbować naśladować ich ruchy. Dynamika, efektowne akcje, brutalność (czasami zbędna), zróżnicowanie, masa zawodników itd. - podsumowując, jest cholernie dobrze. Mam nadzieję, że prędzej czy później powstanie IB, bowiem istniejącym pozycjom brakuje... niewiele

Liczę na Wasze opinie dot. IB, które możecie podsyłać do mnie drogą mailową (hiv@psxextreme.pl) lub seSMS-ową (0608 338282) (...) Za miesiąc: Idealna Gra RPG. Temat opracuje jego znawca wytrawny, a mianowicie Star, który tak na dobrą sprawę żyje więcej w wirtualnym świecie, niźli nas otaczającym. Do przeczytania!□ [hiv]

PS2 górą

Bijatyki cieszą się na tyle dużym powodzeniem, że wydawane są na wszystkie dostępne platformy. Co się tyczy Next Genów, to w walce o prym udział biorą PS2 (TEKKEN TAG TOURNAMENT, TEKKEN 4, VIRTUA FIGHTER 4) oraz Xbox (DEAD OR ALIVE 3). Póki co, poza konkurencją jest GameCube, który poza średnim BLOODY ROAR nie oferuje żadnej bijatyki 3D. Wkrótce na wszystkie platformy zawita druga część SOUL CALIBUR powitamy również niewyraźną, piątą część MORTAL KOMBAT. (...) Podsumowując, najlepsze bijatyki oferuje Czarnula: HARDkorowa VIRTUA, kultowy TEKKEN - jest w co grać. A trzeciego DEADa docenią jedynie smakosze gatunku, w dodatku sprawni manualnie wcale mniej, niż maniacy VF



Nie warto spoglądać na pełną niedociągnięć SEGĘ GT 2002 wyłącznie w formie porównania z GT3 (co sam robię, oł fak), bo gra POLYPHONY bezdyskusyjnie jest lepsza W KAŻDYM aspekcie wyścigowego rzemiosła. Warto zrobić coś innego. Zagrać.

SEGA GT 2002

egła w gruzach teoria Einsteina o niemożności poruszania się z prędkością większą od światła, a i tachiony wpadły w solidne kompleksy, kiedy pędziłem uśmiechnięty jak osioł odebrać do recenzji najnowszy tytuł SEGI. Najnowszy, w formie exclusive'u na X-pudło, i mający według wszelkich założeń oraz pobożnych życzeń producenta przynajmniej spróbować nawiązać walkę z GRAN TURISMO 3. Tymczasem SEGA GT 2002 już na samym starcie, niemal, z miejsca pozostała o dwie długości za cudem POLYPHONY, z godziny na godzinę rozpędzając się jednak i próbując systematycznie gonić rywala. Dystans był zbyt krótki.

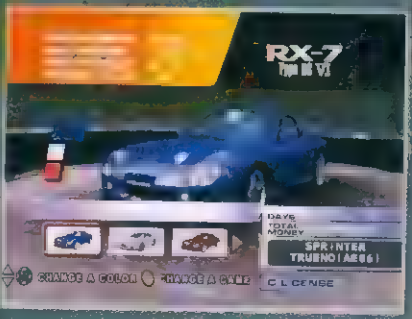
Panie, panowie - odpalcie silniki. Klasycznie i w sumie dość skromnie przedstawia się sprawa czekających na nas w grze kąsków. Mniej smakowite, symbolicznie można by rzec, że do przyrządzenia "na szybko", zawierają się w trybach Time Attack oraz Quick Battle. Ten drugi pozwala z miejsca zabawę na kilku trasach i wybór dostępnych od samego początku wozów. Szarpnąłem kilkanaście minut, wyrabiając sobie pierwsze zdanie. Kiepskie, bardzo kiepskie zdanie. Czytelniku. Prawdę powiedziawszy, począłem się już nawet zastanawiać, jak ułożę tę recenzję - kolejny głośny tytuł, kolejne rozczarowanie. Skąd się to wzięło? Oprawa. Trudno było oczekiwać po SEGA GT 2002 ustanowienia nowych, kosmicznych jakościowo standardów generowania grafiki, ale było nie było, jak chyba każdy z Was, oczekiwałem klasy na poziomie w miarę zbliżonym do nie najnowszego już przecież GT3. A tu pupa zbita, samo wykonanie samochodów powoduje lekkie rozwarcie ust w mało pozytywnym grymasie. Widać głównie zabawę światłem programistów i różnymi efektami typu np. odbicie otoczenia na karoserii - czy naprawdę warto było jednak poświęcać tyle mocy obliczeniowej (wszystko generowane w real-time'ie) na przeciętny i niewiele tak naprawdę wnoszący do urody bajer...? Bez sensu. Miejscami są też problemy z krawędziami: na szybach pojawiają się tak nie lubiane "ząbki", a problem braku implementacji pełnego anti-aliasingu jest po prostu widoczny; nie to, że się czepiam i nie lubię Billa. Nie zawodzą tylko tekstury, czego w sumie można było oczekiwać - wysoka rozdzielczość, doskonale dobrane, świetnie "ubierające" modele aut. Nie zmienia to faktu, że te - jako całość - tylko takie sobie, konkretniejsze ma PROJECT GOTHAM RACING, o RALLISPORT CHALLENGE nie wspominając.

Mało tego, nieco gorsze są jeszcze...
Trasy, oferując kilka ładnych widoczków, zostały ciekawie i z głową zaprojektowane, będąc jednocześnie zróżnicowanymi jak Pan Bóg przykazał. Tylko to otoczenie... Huh, nie trzeba być programistą z zawodu, by dostrzec użycie wszędzie jednych i tych samych bibliotek, oferujących fatalne jakościowo sprite'y. Za ich pomocą wyświetlane jest praktycznie całe pobocze, w postaci kibiców czy drzew. Wrzucono też efekt migających fleszy imitujących robienie zdjęć - fajne, ale nie ratuje całości ni w ząb. Ech! Ech, bo ponarzekałem jak stara baba (przy czym wg naszego szefa RM faceta poznać nie po tym jak zaczyna, a po tym jak kończy, więc gra gitara!). Uwierzcie na słowo: SEGA cosik słabiutko ostatnio, jak na swoje możliwości, przędzie w temacie gier opracowywanych na konsole do niedawna jeszcze konkurencyjnych firm. Mit o fantastycznych grupach developerskich ojców Sonica może nieco przygasnąć; odkąd pracują na "obcych" sobie dev-kitach, wyraźnie nie potrafią do końca ich poskromić. Jeszcze. Ale, ale - w dalszym ciągu dają radę z rzeczą najważniejszą, której nie











tego typu opcja kariery. Zasady są proste i dobrze znane: dostajemy niewielką sumę $$$ na początek, kupujemy jedno z kilku dostępnych, najsłabszych aut i... albo startujemy w co mniej poważnych wyścigach, zbierając gotówkę, albo walczymy o licencje. Dokładnie to samo oferuje GT3, dokładnie to samo było w poprzedniej części, wydanej - dla przypomnienia - z początkiem 2000 roku (SEGA GT na Dreamcasta). Za wygrane wyścigi zbierasz pieniądze, tuningujesz posiadane fury (wszystko na licencji wielu znanych marek, producent podaje informacje o ponad dwustu bryczkach), kupować kolejne itd. Nie ma o czym pisać, z pewnością doskonale wiesz o co chodzi (jakby).

Recenzując wyścigówkę zawsze najtrudniej oddać faktyczny stan doznań wypływających z zaproponowanego modelu jazdy, tutaj sprawa jest prostsza od linijki. Rewelka. I choć opinii na ten temat będzie pewnie odmiennych dziesiątki, tak twierdzę, że wcale nie jest wzorowany i podobny z tym w GT3 (special greetings for obywatel Katanka) wcale nie jest taki do końca porównywalny z SEGA GT na DeCe, i wcale nie ma żadnych naleciałości "arkejdowych" a'la MSR czy inny PGR. Ma swój własny, indywidualny styl, takie pomieszanie z poplątaniem, zręcznościówka i symulacja. Istotne jest to, że fury w ogromnej większości prowadzi się w sposób przyjemny, dostarczający odpowiednio dużo pozytywnych wrażeń po co bardziej udanych wejściach w łuk, zarzuceniu tyłkiem i kontrolowanym poślizgu, czy widowiskowym zatańczeniu paru kółek przy kolizji. Te oddano w miarę sugestywnie, jedynie momentami mógłbym się doczepić do mało realistycznych i, z punktu widzenia fizyki, niemożliwych do wykonania zachowań na drodze. Zniszczenia są (za naprawę automatycznie odbijana jest po wyścigu określona sumka), ale nie w formie wizualnej. Trochę śmiesznie wygląda zaś sprawa SI konsolowych przeciwników, bo o ile jeżdżą walcząc z zacięciem i pomysłem, tak wystarczy ustawić nasz wóz wzdłuż trasy, w miejscu gdzie jest najbardziej optymalny tor jazdy, a wszystkie wozy po zrobieniu kółka zablokują się na amen nie potrafiąc przejechać dalej. Ot, taki mały paradoks, a raczej błąd w kodzie.

wyeliminuje nie do końca pełna znajomość hardware'u. Nadają grze duszę, tworząc ją na tyle rajcowną, na ile tylko się da. Tak, tak (reklama sponsorowana przez jednego z operatorów sieci komórkowej:) - SEGA GT 2002 dopiero w miarę poznawania i odkrywania otwiera przed sobą tak potężne pokłady niezmąconej grywalności, że człowiek gotów jest im prawie wybaczyć wszystko to, co nasmarowałem powyżej.

Esencją zabawy są dwa kolejne tryby, o których celowo wcześniej nie wspominałem. Chronicle Mode przenosi, zgodnie z nazwą, w klimaty historii czterech kółek, oferując całą masę najróżniejszych, często przekozackich modeli. Pomykanie wielkim jak stodoła Chevroletem, który prowadzi się niczym trumnę (promień skrętu), to normalnie coś więcej niż bym cyk cyk! Ba, to jest coś więcej niż tum tu rum tum. Więcej niż... Dobra, już się uspokajam - nie spałem blisko trzy doby i jest dziwnie (rozmawiałeś kiedyś z głośnikiem od wieży? Zna się na polityce). Ostatni, czwarty tryb stanowi obowiązkowa w dzisiejszych grach

Przepadłem. Nie wiem jak i kiedy, ale ocknąłem się w Redakcji o czwartej trzydzieści nad ranem, mając wyjeżdżone jakieś sto starych baniek, przeliczając kilometry na koszt paliwa. Zaraz, ja tu przyjechałem wczoraj po południu - jeszcze raz wzrok na zegarek. Po ponownym chwyceniu za pada zrobił się ranek i dopiero widok zaskoczonego moją obecnością w redakcji Buflego był na tyle wstrząsający (jak to ujął kiedyś zgrabnie Myszaq: "spłoszony dzik leśny", o co mu chodziło...?), że pojechałem do domu. I to jest to, co do zaoferowania ma SEGA GT 2002, rozkręcając się z minuty na minutę. Wsysa skutecznie i przyznam szczerze, że nawet po dorwaniu swego czasu GT3 nie siedziałem tak długo przy pierwszej sesji nad ów tytułem. Tymczasem tutaj wszystko jest idealnie wyważone. Nie ma na taką skalę jak w GT3 dłubania w bebechach pojazdu, nie ma takiego dużego rozbudowania. Z jednej strony ucierpiała na tym żywotność, bo gra SEGI do łyknięcia jest w ZNACZNIE krótszym okresie czasu, z drugiej - mnie to idealnie odpowiada - można nagrać się jak głupi, przymknąć oko na kilka poważnych wad, odkryć wszystko co jest do odkrycia i z wyraźnym zadowoleniem obejrzeć napisy końcowe. "I to mi się podoba, Krzysiu", jak zgrabnie podsumowano temat w "Poranku Kojota".□





MOJE 3 GR.



Twórcy gry chyba się nie dogadali - stworzyli coś, co balansuje na pograniczu symulacji i arcade. Z jednej strony fury odbijają się od siebie bez zobowiązań, dysponują hamulcami, których by im pozazdrościło Porsche, z drugiej - sprawowanie nad nimi kontroli sprawia sporo przyjemności. No, nie licząc poślizgów, gdyż te mają mało wspólnego z rzeczywistością i tak na dobrą sprawę psują całą zabawę. Jak na mój gust nie pomogło nawet zaimplementowanie trybu Chronicle - nie byłem w stanie wkręcić się weń. Cieszy jednak niezmiernie, że w jednej grze można szarpać tak dopasionymi furami, jak i old-timerami (a nie w kolejnej części;). Do gustu przypadły mi trasy, tj. ich ukształtowanie, meandry, bowiem w większości przypadków oprawa pozostawia wiele do życzenia. Zresztą, przesadzę wcale znacznie twierdząc, że SEGA GT 2002 wygląda jak na konkretnie dopasionym DeCeku (X- a stać na znacznie więcej, oj tak!). Polecam pod warunkiem, że już nie mozesz patrzeć na konkurencyjne tytuły.□

WERDYKT

SEGA WYSCIGI

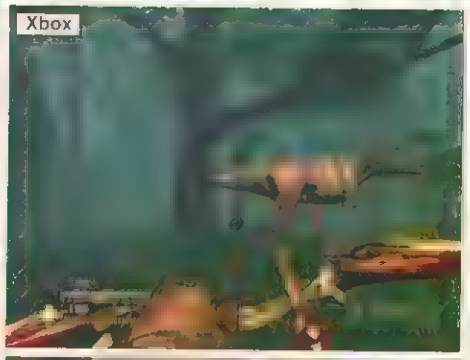
SHIVA

GRYWALNOSC: 8

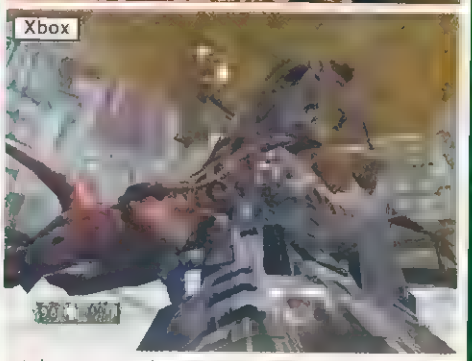
PLUSY	MINUSY
▲ skutecznie wciąga	▼ oprawa poniżej oczekiwań
▲ model jazdy	▼ brak widoku z kokpitu
▲ tryb kariery	▼ znacznie mniej żywotna od GT3

OCENY ZGREDZIOLI: SCIERA 8+

TUROK
EVOLUTION







■ Gadów wrzucono pod dostatkiem i stanowią jeden z najmocniejszych punktów gry. Atakują często w grupach, w sposób przemyślany, szybki. Niezłe AI niektórych gatunków.



Znowu najpierw było wielkie "halo" (bez skojarzeń), a dostaliśmy grę co najwyżej dobrą, w dodatku wywołującą sporo kontrowersji i dającą znakomite argumenty do bezsensownych sprzeczek wszelakiej maści konsolowym szowinistom.



Rytyski oddział ACCLAIMu od kilku lat znany jest z niekonwencjonalnych kampanii reklamowych. Ostatnim pomysłem była propozycja skierowana do Graczy mieszkających na Wyspach: kto oficjalnie, urzędowo potwierdzi zmianę swojego imienia na Turok, może liczyć na prezent w postaci kilkuset funtów gotówką, dowolnej konsoli Next Gen oraz kilku gier wspomnianego wydawcy. Czekało sześć wolnych miejsc. Tymczasem tylko przez pierwsze trzy dni od daty przyjmowania zgłoszeń, witryna internetowa firmy zarejestrowała ... ka TYSIĘCY chętnych. Kilka tysięcy osób dobrowolnie chciało nazywać się Turok.

Szajba zaczęła się parę lat temu, kiedy na konsolowym rynku szczytem techniki było N64. Mało jeszcze wówczas znany developer IGUANA ENTERTAINMENT zaproponował strzelaninę FPP utrzymaną w klimatach prehistorii, gdzie jako tytułowy TUROK: DINOSAUR HUNTER mogłeś biegać na bosaka po dżungli, krzycząc minimalistyczne "heejooo!" (hmm...), polując jednocześnie na dinozaury. A że przy okazji gra z miejsca ryła beret graficznie i grywalnościowo, szybko pojawiły się dwie kontynuacje, znów wyłącznie na N64, jednak nawet w połowie nie tak dobre, jak oryginał. Dziś jestem po zmaganiach z najnowszą, czwartą odsłoną serii i... podtytuł EVOLUTION jest chybiony. Pierwsze wrażenie zdaje się potwierdzać słowa producenta o silnym powrocie do korzeni. Budowa poziomów przypomina w niektórych miejscach "jedynkę" niemal do złudzenia, oferując dużo terenów w naturalnym środowisku: przeważają zaciemnione kompleksy leśne dżungli, pagórki, bagna, doliny. Dużo jest prehistorycznej fauny i flory, a znacznie mniej kosmicznych budowli, co potęguje klimat i podnosi końcową ocenę. Dinozaury potrafią miejscami wyłonić się w zupełnie niespodziewanych momentach bądź miejscach atakując np. nagle małym stadem wyskakując zza krzewów. W ten sposób snując się "to tu, to tam", z reguły nie możesz czuć się pewnie, wypatrując ze skupieniem kolejnych



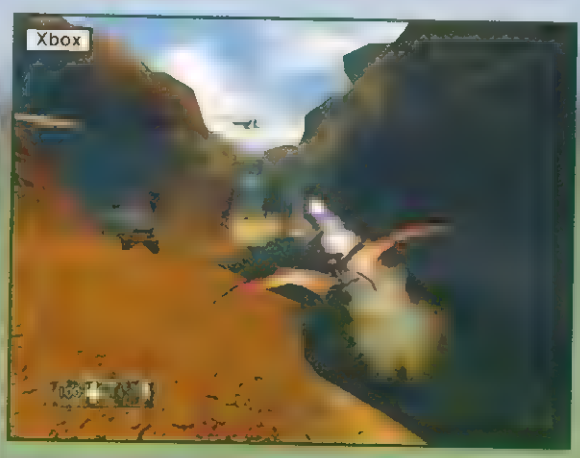


■ Charakterystyczna kusza może nie dać rady przy ataku niewielkich krokodyli. Często stworzenia słabe w pojedynkę atakują bardzo skutecznie właśnie małym stadem. Po prawej powszechny w grze widok na rozległą dolinę, z reguły pełną kilku gatunków dinozaurów.



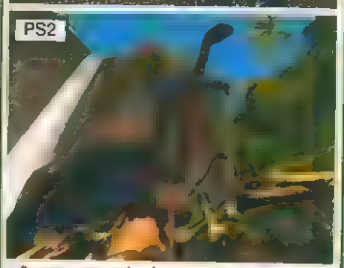
podejrzanych ruchów na horyzoncie. Grając w nocy złapałem się na tym, że od czasu do czasu ładuję bez zastanowienia całą serię kul potężnego kalibru w... drzewo. Wydawało mi się, że "coś tam chyba jest" - przy okazji swój pokaz dała umowna interaktywność z otoczeniem - w TUROK: EVOLUTION drzewa można bowiem powalić na ziemię, najlepiej przygniatając jeszcze jakiegoś gada. Nowością jest też wprowadzenie poziomów "latanych", czym producent chwalił się od samego początku, a co tak naprawdę sprowadza się tylko do formy miłego przerywnika, urozmaicającego destrukcję na ziemi. Ot, trochę strzelania z powietrza bez większych emocji. Gra kontrastów definiuje zresztą znakomicie rajcowność rozgrywki w sensie ogólnym; jest dużo wciągających elementów pchających akcję do przodu, ale są też poziomy gdzie biegając trochę już sfrustrowany zaczynasz się nudzić.

Coraz częściej w ostatnich miesiącach dochodzi do sytuacji, że dana gra ukazuje się na wszystkie trzy konsole nowej generacji. TUROK: EVOLUTION jest jedną z nich i jednocześnie pierwszą, która w tak drastyczny sposób ukazuje różnice techniczne każdej z maszynek. Niestety, ale jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem PS2, wieści mam kiepskie, za co pretensje skieruj w stronę developera. Dwa lata. Tyle podobno pracowali na tym tytułem, zaczynając układanie kodu właśnie od wersji na drugiego Soniaka, a dopiero potem biorąc się (ten sam zespół, ACCLAIM STUDIOS AUSTIN) za porty na X-a i GaCka. Efekt? Dwie wyraźnie różne gry. Na konsoli SONY poziom graficzny jest niepokojąco dołujący, po odpaleniu nieomal złapałem się za głowę: niska rozdzielczość tekstur, nie najwyższa obrazu, mało detali i miejscami masakrycznie tnąca animacja! Prawda jest taka, że w niektórych momentach odechciewa się - na skutek niskiej liczby wyświetlanych FPS-ów - dalszej zabawy. Konkurencyjna edycja na pudło MICRSOFTu to inna bajka (na "kostce" podobno ten sam poziom, nie wiem - jeszcze nie grałem), wszystko śmiga bez żadnych zacięć, posiada więcej obiektów, o jakości tekstur nie wspominając. I nie, to nie to, że tak akurat sobie ubzdurałem, że promuję zabawkę Billa, że obraziłem się na SONY i w ogóle srutu-tutu. Albo więc koderzy są patałachami (przypominam, że programowanie na X-a i Cube`a jest prostsze i mniej pracochłonne, o czym wszyscy wiedzą), albo zrobili to celowo, co też niczym dziwnym nie jest i tego wcale nie wymyślił niedobry Gates; już ładnych parę lat temu DESTRUCTION DERBY ukazało się na Saturna praktycznie tylko po to, by być wyraźnie gorsze od wersji na PSX`a (za co też "ktoś" zapłacił...). Ponadto PS2 obsługuje tylko dwóch Graczy na podzielonym ekranie, podczas gdy konkurencja ma tryb dla czterech miłośników deathmatchowej jatki.









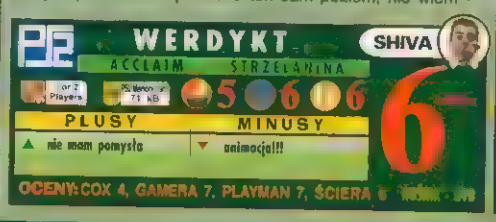
■ Śmiercionośne zabawki... w potężnej ilości, co jest zresztą cechą charakterystyczną serii. Część można teraz upgrade`ować

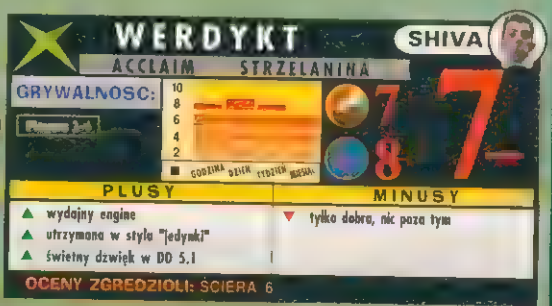
No nic, trudno. Po tytule można było oczekiwać ewolucji, tylko nikt nam nie powiedział, że będzie to ewolucja wsteczna. Większość plusów stanowią stare patenty, jedne novum w postaci dosiadania pterodaktyla (czy jak mu tam) i kilku sztuk jeszcze bardziej kosmicznej broni niewiele tu zmienia. Konkluzja: jeśli nie jesteś szczególnym fanem serii, tak naprawdę spokojnie możesz sobie najnowszą jej część darować. Podobnie, jak granie w ten tytuł na PS2. Nie warto. Dobry (i zaledwie dobry!) jest tylko i wyłącznie wtedy, gdy w domu masz Xboxa bądź GameCube`a, a na sam dźwięk słowa TUROK reagujesz szybkim podniesieniem głowy. Ja od dziś przestałem.□

MOJE 3 GR.

Co to za ewolucja, jeśli tylko grafika (jeśli w ogóle) zasługuje na miano next-genowej? Sama zabawa to niestety sterta przestarzałych i irytujących dziś rozwiązań (sterowanie na szczęście jest OK). Co z tego, że widać jak zwierzak robi kupkę, skoro ma pusto w głowie (dla mnie to jest zerowe AI), wygląda przeciętnie, a zabity - od razu znika. Słabo zaprojektowane levele, które, owszem, mają swój urok, ale są małe, z głupimi ograniczeniami. Dla mnie to jeden kit czy X czy PS2 - gra jest średnia i jak to ma być ewolucja TUROKa, to ja poczekam na PS3/Xbox2 □

6 Mr.S



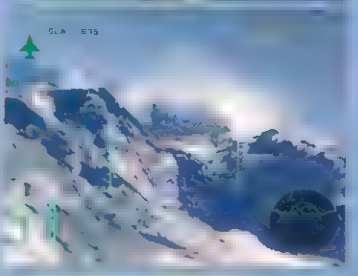


















aerodancing 4

new generation

Jeżeli po wojażach w ACE COMBAT 4 i DROPSHIP szukasz czegoś nowego, sięgnij po ten najbardziej realistyczny symulator na rynku konsol i sprawdź, jak naprawdę przedstawia się wykonanie "beczki" w powietrzu.

Wszystko zaczęło się na DC - na tę właśnie platformę wyszła stworzona przez AM2 pierwsza część AERO DANCING. Choć był to tytuł oryginalny i sprzedawał się całkiem nieźle, nie zyskał jednak należytej popularności z bardzo prostego względu: trudny do opanowania, realistyczny symulator lotniczy, w którym akcja skupiała się na wykonywaniu ewolucji w powietrzu, a nie na pruciu rakietami, niespecjalnie trafiał w gusta mas i doceniony został tylko przez miłośników tematu.

Czwarta część tej serii jest jednak solidnie przygotowana do walki o palmę pierwszeństwa na rynku symulatorów lotniczych, gdyż tym razem udostępniono nam misje bojowe. Nie jest to jednak jedyny ważny element w ewolucji tego tytułu - oprócz tego, że będziemy mogli postrzelać, doszła także możliwość pilotowania helikopterów - m.in. AH-64 Apache, AH-1 Cobra, czy śmigłowiec określany mianem "Rotor", który wygląda mi na nic innego, jak dobrze znanego Hughesa 500M.

Obawiałem się nieco o to, czy przypadkiem autorzy nie zmienią drastycznie tego tytułu, upraszczając go do zwykłej strzelaniny symulacyjnej. Na szczęście wszystkie wątpliwości rozwiewają się już przy pierwszym kontakcie z grą: realizm zachowano na wysokim poziomie, pilotowanie maszyn wymaga od Gracza niebywałej precyzji i długich godzin treningów. Szybko przekonasz się, że wykonanie nawet najprostszych manewrów według podanego instruktażu (określona wysokość, prędkość, przeciążenie w wyznaczonych granicach itd.) jest nie lada wyczynem, a co dopiero podstawowe ewolucje, takie jak pętla i beczka, czy figury akrobatyczne wykonywane przez całą formację. Odnosi się to do standardowego ustawienia sterowania, a trzeba wspomnieć, iż dostępne jest także ustawienie "professional" - przeznaczone dla prawdziwych maniaków lotnictwa. Wyraźnie wyczuwa się różnice pomiędzy licznymi maszynami dostępnymi w grze, na uznanie zasługuje też "model lotu" za sterami helikoptera - autorzy nie odwalili fuszerki, lecz bardzo dobrze i starannie opracowali ten element. Podobnie ma się sprawa z misjami bojowymi, które są po prostu dodatkiem do znanej, dobrze sprawdzonej receptury - Gracz ma wpływ na liczne ustawienia dotyczące walki, a realizm i wspomniane wyraźne różnice pomiędzy poszczególnymi maszynami sprawiają, że pojedynki lotnicze w AD4 przebiegają zupełnie odmiennie od tego, z czym mogliśmy spotkać się w grach pokroju ACE COMBAT, czy DROPSHIP. Do jednych z mocniejszych atutów należą też niezrównanie pięknie opracowane Replaye (masa kamer) i bogactwo dostępnych maszyn, z których każda ma opracowany własny kokpit (widać nawet śmigło w samolotach śmigłowych) - zwykłego F-15 mamy dostępnego w wersjach C, E, J, DJ, AG, AG2, a lista wszystkich samolotów jest potężna.

Jedno trzeba przyznać: będąc tak wymagającą skupienia i umiejętności gra w wyśmienity sposób w pełni absorbuje uwagę Gracza - można wręcz się w niej zakochać. Pewien mój kumpel (Krzysiek - pozdrawiam Cię serdecznie!), który obecnie kończy szkołę lotniczą w Dęblinie, zwanował na punkcie AERO DANCING - jest to doskonały przykład na to, że ta gra SEGI cieszy się wielkim uznaniem wśród miłośników lotnictwa. Jeżeli zaliczasz się do nich - dodaj *1* do oceny końcowej; jeżeli zaś rajcują Cię przede wszystkim mało realistyczne strzelaniny, podchodź do A4 jako gry na "7".□



WERDYKT — KALI

AM2/SEGA — SYMULACJA

GRYWALNOSC: 8

8

5

PLUSY

- realizm
- oryginalność
- różnorodność maszyn

MINUSY

- trudna dla przeciętnego Gracza
- brak w pełni opracowanych kampanii wojennych

OCENY ZGREDZILI: ŚCIERA 6+, HIV 8+

NOŚNIK - DVD



"Jestem w armii... A armia jest jak kochająca matka. Przynajmniej tak uważa nasz sierżant, codziennie rano ryczący nam o tym przez megafon. A później taplamy się mordami w błocie. Bo ziemia też jest jak kochająca matka.. Dla sierżanta wszystko takie jest. Aż strach pomyśleć, co sądzi o własnym ojcu. Dziś postanowiłem podzielić się z nim tym spostrzeżeniem. Teraz, w przerwach między bieganiem 60 razy dookoła jednostki, kopię doły - 2 metry szerokie, 3 metry głębokie. Jutro mam je zasypywać."

Dobre, zespołowe mordowanie wrogów o poranku. Bogaty arsenał, przystępne sterowanie, dynamicznie poprowadzone misje... Z drugiej strony trochę efekciarstwa, schematów technicznych niedoróbek.

Wojsko to szkoła życia... Tak powiadają. Kiedyś powiadali, że od patrzenia na księżyc można obrosnąć trawą, dostać padaczki i rozwolnienia... Wojsko na konsoli to duża porcja dymu, rozwalonych pojazdów i przygłupich wrogów umierających z krzykiem. Tak powiadam ja. CONFLICT: DESERT STORM wydaje się być tego najlepszym przykładem. Czas zatem wystrzelić kilka pocisków.

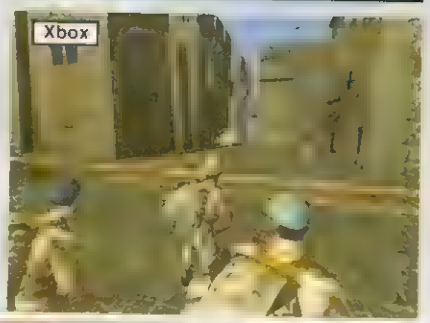
Zostajesz rzucony w wir operacji "Pustynna Burza". Przyjemny początek dnia
Zaczynasz od wysadzenia w powietrze mostu na granicy z Irakiem. Trzeba przy okazji odbić koleżkę, który został schwytany podczas pierwszej próby wykonania tego zadania. Po solidnym przeoraniu irackiej bazy granicznej, własnoręcznym unieszkodliwieniu czołgu, zwerbujesz go do swojej drużyny. Przedzierając się przez szereg kolejnych misji, znajdziesz jeszcze dwóch innych pomyleńców, którzy przejdą pod Twoją komendę. Stopniowo zaczniesz coraz sprawniej (i z coraz większą rajcownością) dowodzić trzyosobowym oddziałem, niosąc śmierć i ciężkie plecaki.

Samo wydawanie rozkazów nie nastręcza większych trudności. Wystarczy tylko przejść trening z początku gry. Można precyzyjnie wskazać, gdzie dany koleżka ma pobiec, można poruszać się zwartym szykiem, wyznaczając np. aby jeden z żołnierzy szedł tuż za nami, tyłem, zabezpieczając plecy. W czasie zadymy możesz leczyć rannych, wymieniać się ekwipunkiem, ewentualnie przełączać się między ludźmi i własnoręcznie sterować ich poczynaniami. A to się dość często przydaje, bo mimo nienajgorszego AI konsolowych pomagierów (czego niestety nie można powiedzieć o samych przeciwnikach), zawsze pewniej i lepiej samemu rozwalić taki choćby czołg. Po co narażać się na opcję, że granat zamiast pod gąsienice, trafi prosto pod Twoje nogi?

Misje, choć opierają się o podobne schematy (atak, neutralizacja jednostek obronnych wroga, jakieś specjalne zadanie i na koniec przedarcie się do punktu ewakuacyjnego), są bardzo zajmujące. Mają klimat. Co powiesz na wizytę w Kuwejcie, do którego wkracza właśnie iracka armia? Ostatni cywile uciekają z krzykiem, ulice pełne są spalonych aut, powoli wjeżdżają czołgi, a Ty musisz wyciągnąć z tego bagna swojego informatora, przekraść się kilka przecznic dalej, do osaczonego żołnierza i wyprowadzić wszystkich cało. Na ulicach rozpętuje się piekło... Filmowy, naprawdę bardzo rajcowny klimat wesoło wisi sobie w powietrzu. A w dole giną ludzie. Z koleń akcja, gdy trzeba dotrzeć do zestrzelonego wraku helikoptera, rozwalić nadciągający ciężki sprzęt i wyrwać pilota z powoli zamykającej się matni, dość dokładnie naprowadza Cię na motyw przewodni znany z obrazu "Helikopter w ogniu". Tyle, że tutaj działasz na piaskowym klepisku, a nie pośród bazarów w Somalii.







Operacja PUSTYNNA BURZA — rzeczywistość

Operacja "Pustynna Burza" kryje za sobą interwencje wojsk USA w 1991 roku, kiedy to Irak próbował zająć tereny Kuwejtu. Tak naprawdę poszło o złoża ropy - gdyby Saddam je przejął, kontrolowałby 20% światowego rynku paliwowego, co było dla Stanów bardzo niekorzystne. Otoczka o walce o światowy pokój i obronę ludności jest tak samo prawdziwa, jak stwierdzenie, że pod Grunwaldem walczono o pluszowe misie. Amerykanie podczas tej operacji stosowali na szeroką skalę eksperymentalne szczepionki, czyli - mówiąc otwarcie - wszelkiego rodzaju środki chemiczne pobudzające reakcje żołnierzy. Oficjalne źródła zaprzeczają. Bezsenność, depresja, zaburzenia psychiczne, utrata wzroku, pigmentu czy włosów u weteranów tej akcji są oczywiście zbiegiem okoliczności. I na koniec najlepsze. Na początku konfliktu w Zatoce Perskiej świat obiega historia o 312 kuwejckich noworodkach zamordowanych przez irackich żołnierzy. Amerykańskie media aż wrą. Dwa dni później ONZ wydaje zgodę na akcję zbrojną. Śledztwo wykonane po wojnie dowodzi, że takie zajście nigdy nie miało miejsca. Ciekawe, nie uważasz?



CONFLICT NEWS

Po ukończeniu każdej misji pojawiają się odpowiednie statystyki, pokazujące skuteczność każdego żołnierza, przyznane mu medale, liczbę zabitych itd. Takie podsumowanie nie zostało wrzucone tu dla picu - ekipa nabiera doświadczenia, zwiększa się jej skuteczność z każdym wykonanym rozkazem. Strata kompana, z którym przeszło się przez szereg misji (w jego miejsce wchodzi młody rekrut) jest teraz naprawdę bolesna... I mało opłacalna.

Na początku gry możesz zadecydować, czy chcesz służyć w amerykańskim US Delta Force, czy pod barwami angielskiej jednostki SAS. Oprócz różnic w umundurowaniu, da się też wyłapać zmiany w akcencie głosu Twoich żołnierzy. Służąc pod brytyjską flagą chłopaki będą charakterystycznie zaciągać, ale już ta sama ekipa, jako Amerykanie, krzyczy rozkazy bez wyspiarskich naleciałości. Ciekawe.

Przed przystąpieniem do kampanii dostępny jest trening w szkoleniowej jednostce specjalnej. Dowodzący drze ryja, a Ty uczysz się podstaw sterowania, strzelanie z broni krótkiej i długiej, sprawnego komunikowania z podległą Ci grupą czy przywoływania wsparcia z powietrza.

Podczas trybu kooperatywnego, w pierwszej misji drugi Gracz jest więziony przez Irakijczyków i nic nie może zrobić. Musi czekać na odbicie przez kumpla. Wesoło się gra zaczyna, nie sądzisz?

W pierwotnych planach developer miał dać Ci możliwość podłączenia się drugiego Gracza w dowolnym momencie zwykłej kampanii. Wzorem bijatyk naciskałoby się "start" na drugim padzie i natychmiast przejmowało kontrolę nad jednym z członków oddziału. Z przyczyn technicznych (musiałby szybkoserem pojawić się split screen) patentu zaniechano. Szkoda.

W planach są już dwa nowe projekty z serii CONFLICT. Mowa tu o drugiej części "Desert Storm", czyli C: DESERT SABRE, który ma się ukazać na jesieni 2003 i będzie raczej mission packiem, zawierającym nowe zadania, nowych żołnierzy i lekko usprawnioną grafę. Z kolei C: MISSING PRESUMED DEAD ma być zupełnie oddzielną grą osadzoną w Wietnamie w roku 1968. Data premiery: jesień 2004.







■ Czterech kooperujących ze sobą kolesi to wspaniały widok, tymbardziej że doświadczeni komandosi (jeśli takowych masz) wykazują sporą inicjatywę... Większa frajda jest tylko w trybie dla dwóch osób.

"Dzisiaj znowu mieliśmy ćwiczenia z belką. Belka waży 150 kilo. Trzymamy ją nad głową tak długo, aż ktoś nie odpadnie. Pięciu chłopa. No i jeden taki, spod czwórki, odpadł. To znaczy ugięły się pod nim nogi, a że wcale to, a wcale nie chciał odpaść, to się tej belki schwycił. Że niby on stoi, jest git i sierżant nic nie widzi. Wytrzymaliśmy przez 15 minut, później trzeba go było obalić, a że ja byłem najbliżej... Ręce zajęte, bo belka, to uderzyłem głową. Prosto w potylicę. Od razu się osunął... Sierżant powiedział, że mnie w tych dołach, co je wczoraj zakopałem, pochowają. Dzisiaj znowu muszę wszystko odkopać... Menażką. Ten spod czwórki to podobno siostrzeniec generała."

Żołnierz, choćby najtwardszy, bez ekwipunku znaczy w akcji dokładnie tyle samo, co stóg siana. Tylko przyjść i puścić z dymem... Na szczęście C·DESERT STORM oferuje bardzo bogaty arsenał broni. Można po cichu zakraść się do wroga i poderżnąć mu gardło, można przestrzelić mu czaszką pistoletem wyposażonym w tłumiki, można skorzystać z przeróżnego rodzaju karabinów, strzelb, obowiązkowego działka snajperskiego, można chwycić opartą o mur bazookę i wywalić jeden pocisk - z biegu, tak między przełączeniem jednej spluwy na drugą. Do cichego podkradania bardzo przydają się granaty dymne, do głośnych, spektakularnych akcji będziesz używał ładunków C4. Jeśli zastanie Cię noc, wrzucisz sobie na głowę noktowizor, jeśli wystrzelasz całą amunicję, zgarniesz jakiegoś przestarzałego kałacha z pierwszego lepszego posterunku Irakijczyków. Pełen zakres usług - jak w dobrej agencji. A co powiesz na wsparcie lotnicze (wyznaczasz cel, a bombowiec robi swoje), ha? W jednej z misji będzie Ci nawet dane jeździć uzbrojoną ciężarówką!

Co drażni, szczególnie po styczności z konkurencyjnym SOCOM: US NS, to raczej mało naturalna animacja postaci. Bo niby nie ma w niej żadnych braków, a jednak ewidentnie widać, że to tylko sztywne bryły polygonów - nie mają tej miękkości i naturalności ruchów, co komandosi z US NAVY SEALS. Szkoda. Jeśli zaś chodzi o samo otoczenie, to jest różnie. Misja w mieście prezentuje się naprawdę świetnie - wysokie budynki, wiadukt autostrady, wąskie uliczki, samochody, cywile.



Samoloty eksplodujące w hangarach, helikoptery zestrzeliwane z ciężarówek, kozy śmigające przez pastwisko... Gra ma kilka fajnie opracowanych, iście filmowych patentów. Wojna jak z dobrego kina akcji.

Jest na co popatrzeć. Z kolei tereny pustynne, pofałdowane niskimi pasmami gór (a tam głównie toczy się akcja) już jakoś specjalnie nie zachwycają. Owszem, bazy irackiej armii wykonane są nienajgorzej, pełno tam ludzi, ciężarówek, mocniejszego sprzętu, ale zbliżone do siebie tekstury, monotonna, żółto-szara kolorystyka jakoś nie porywa, nie każe walić głową w stół z zachwytu... Żeby być jednak szczerym - motywy z przelatującymi nad kanionami samolotami (w końcu trwa kampania wojenna), śmigającymi w górze helikopterami, czy też zwykłym stadem kóz, które nagle przemyka przez szyki Twojego oddziału, wywołują jak najbardziej pozytywne wrażenie. Coś się dzieje, jest jakiś ruch, świat nie skupia się tutaj wyłącznie na Tobie.



■ Ekipa czeka na kolegę, który używa cięższych argumentów dla zaliczenia celu misji.

Mała powtórka z rozrywki. Podobnie jak w przypadku THE THING, tak i ten tytuł doczekał się podwójnego wydania - na Czekoladkę oraz konsolkę Microsoftu. I podobnie jak tam, wersja Xbox'owa świeci szeroko wykorzystanym bump-mappingiem (pustynia daje radę - widać każde ziarenko piasku), a do tego tekstury prezentują jakby nieco lepszy, bardziej zróżnicowany poziom. Znów jednak pojawia się bardzo niestabilna animacja, skacząca z 60 do 15 (!) klatek na sekundę. W przypadku PlayStation2 framerate jest dużo bardziej równy. Dziwna tendencja, sam przyznasz. Wartym odnotowania jest również fakt, że na drugim Soniaku postarano się zaimplemer.

Ludzie dawno się tak dobrze nie bawiem.



W co? W wojnę! Wyobraźcie sobie SYPHON FILTERa, w którym mamy nie jednego, a czterech kooperujących ze sobą kolesi. Misje są ciekawe a akcja momentami jest iście filmowa, a to w dużej mierze dzięki sporej ilości fajnych pukawek (zoomy rządzą) i "gadżetów" (np. C4). Żeby nie popsuć zabawy, zafundowano prosty i intuicyjny interfejs, wręcz arcade'owy, bez zbędnych ceregieli i kombinowania, naprawdę cacy. Myszaq coś bredzi, że grafika jest słaba, ale pewnie pustyni nigdy na oczy nie widział. Można mieć "wonty" do znikających trupów wraz z całym arsenałem, ale ja nie narzekam, bo przynajmniej nie trzeba się po nic schylać, i jest młodzieżowo. Mało Wam? Można grać we dwoje w trybie "kampania" (bomba!), a "na dziko" zorganizować nawet Deathmatch. Zabawa jest przednia, a moja ocena MOŻE nieco na wyrost, ale skoryguje ją zbliżająca się konkurencja (HITMAN 2, SOCOM, GHOST RECON i SPLINTER CELL). Kto czai klimaty, niech nie żałuje kasy! Pustynna Burza w domowej wersji arcade! Buuum! (...) Wersja x-boxowa jest bardziej płynna, ale rwie! PS2 rulz!□



■ Druga misja jest trochę nietypowa - rozgrywa się w mieście. Niby wszystko fajnie, ale w sumie gra na chwilę traci na swoim klimacie... albo i nie.





Czy nie wydaje Ci się, że rozenklapa jest tandetnie zbindowana? Bo mi się tak właśnie wydaje... Tak, to jest naprawdę ważna kwestia i tak, właśnie tu będziemy ją poruszać! Nic mnie nie obchodzi, że to jest miejsce na tekst o grze!

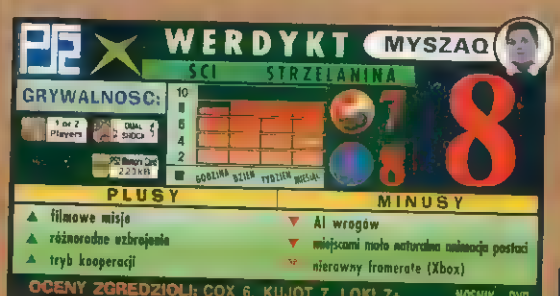
tować bump-mapping. Wprawdzie gorszy i na mniejszą skalę, ale zawsze. Do tego na obu konsolkach płynnie zmienia się pora dnia. Misję rozpoczętą wieczorem zdarzy Ci się zakończyć w nocy. Urozmaica to i tak mocno już zróżnicowaną rozgrywkę.



Tryb kooperatywny, dla dwóch Graczy, sprawdza się tutaj wyśmienicie. Można przechodzić zwykłą kampanię dzieląc ekran na pół, a drużynę na dwuosobowe teamy. Ty np. zajmujesz się snajperką, podczas gdy kumpel zabezpiecza przedpole. Przekradacie się po cichu, wzajemnie osłaniając. Zadnia, które już raz, sam wykonałeś, nabierają w takim ujęciu nowego charakteru, a gra odsłania coraz pewniejszy potencjał... Bo pomimo pewnych braków w oprawie i lekkiego nastawienia na efekciarstwo, a nie realizm, CONFLICT: DESTERT STORM bardzo dobrze broni się świetnymi, dynamicznymi scenariuszami. Wyraźnie czuć klimat. Owszem, momentami mocno trąci komercją, ale co z tego? Gra się przyjemnie? No, to na wojnę marsz!!



"Jadę na akcje. Taką prawdziwą, z kryptonimem. Jak to szło? Pustynna rynna... Deszcz na pustyni. No, nieważne. W każdym razie jutro wylatuję. Sierżant podobno sam mnie zgłosił - chyba przez to kopanie, że niby mam doświadczenie z piaskiem i takie tam. Dzisiaj robili nam zastrzyki, żebyśmy lepiej walczyli. Broń dostaniemy jednak dopiero na miejscu. Wszystko przez Toma, który wczoraj miał lecieć z pierwszym oddziałem. W drodze na lotnisko Tom wystrzelał pół ciężarówki. Podobno z tymi zastrzykami czasem tak bywa. Chociaż dzisiaj podano komunikat, że jego karabin sam nieszczęśliwie wystrzelił. 12 zabitych. Faktycznie - nieszczęśliwie. Ale co tam, jutro zaczyna się wojna!".□



W tym miesiącu powraca RETRO w stylu "misz-masz-dla-kazdego-coś-miłego". Autorzy pLaYmAn, Myszaq i Koso zapodali Wam swoje minione miłości, oczywiście przez pryzmat kilku lat. Tak to jest, ze większość gier po pewnym czasie ulega "przedawnieniu", ale mając na stanie PSXa warto chyba czasami włączyć... włączyć, no na przykład ROGUE TRIP.



PLATFORMOWA

Blasto

- Producent ..... Sony
- Rok 1998
- Liczba Graczy 1

W odniesieniu do licznych wydanych platformówek na Szaraka, BLASTO wydaje się być pozycją z niższej półki. Umięśniony i zadufany bohater z ponętnym loczkiem na głowie, w połączeniu z kolorowym, aczkolwiek monotonnym wykonaniem, tworzy obraz typowej kreskówki. Generalnie wszystko opiera się na chodzeniu po skąpo wyposażonych w detale poziomach i kasacji wszelakich kosmicznych istotek (zaobserwowałem nawet Ścierusa!). No i jest fajnie... do czasu! Po kilku poziomach odechciewa się obcowania z pikselozą, brakiem tekstur i sztucznym humorem. Taki tam średniak...□ [pLaY]

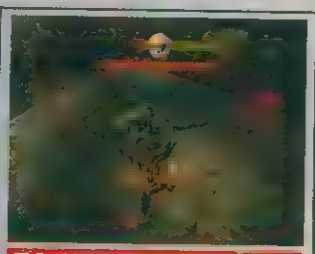


STRZELANINA

Crime Killer

- Producent ..... Pixelogic
- Rok 1998
- Liczba Graczy 1-2

Niezbyt oryginalna historyjka wprowadza nas w nużącą po trzech poziomach rozgrywkę. Polega ona na śmiganiu po futurystycznych metropoliach jednym z trzech nowoczesnych pojazdów (fura, motor i samolot) i eliminacji kozakujących przestępców. Gra jest więc swoistą strzelanką z domieszką wyścigów, która oprócz przeszło dwudziestu poziomów i opcji "Two Player" nic nie wnosi. Patrząc przez pryzmat czasu, grafika obrzydza całą zabawę, mimo że "jeszcze 5 lat temu" HIV zachwycał się porządną animacją i rozdziałką (ale że mnie debil:). Na plus zaliczam techniczne udźwiękowienie oraz arcade'owy klimat i sterowanie.□ [pLaY]

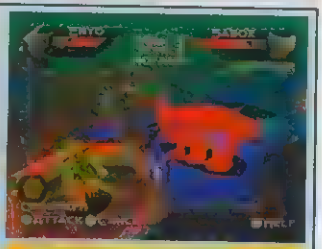


PLATFORMOWA

T'ai Fu

- Producent ..... Dreamworks
- Rok 1999
- Liczba Graczy 1

Platformówki to gatunek mocno eksploatowany na PSX'ie, a T'AI FU jest jego odłamkiem - w dodatku całkiem nowatorskim, bowiem oprócz standardowego skakania i kolekcjonowania pierdółek, przyjdzie nam sklepać "kilka" mordek (nacisk na walkę). Tandetny bohater, kolorowe i rozległe lokacje, pokaźny wachlarz uderzeń, nienaganne wykonanie (po dziś dzień!) oraz współgrająca z klimatem muzyka - to kilka cech tworu ludków z DREAMWORKS. Jeżeli dodać do tego rozkapryszoną pracę kamery, a także wiejącą po pewnym czasie nudę, nie trudno wywnioskować, że zmarnowany został ciekawy pomysł na grę.□ [pLaY]



STRZELANINA

Unholy War

- Producent ..... Crystal Dynamics
- Rok 1998
- Liczba Graczy 1-2

Całkiem udane wcielenie bezkonkurencyjnego 8-bitowego "Archona". Pomijając wąską otoczkę fabularną, przejdę do sedna: jest to połączenie strategii ze strzelaniną (z domieszką zręcznościówki) w ujęciu turowym. Do dyspozycji mamy kilkanaście postaci różniących się m.in. zdolnościami; szkoda, że mizernie wykonane. Graficznie jest raczej ubogo, chociaż areny (notabene niewielkie) zrobione są z głową i jest ich sporo. Esencją zabawy jest tryb dla dwóch Graczy - bez tego tytuł ów nie byłby warty polecenia (chociaż i tak nie każdemu przypadnie do gustu). Gdyby jeszcze udźwiękowienie... warto kopa...□ [pLaY]



PRZYGODOWA

Little Big Adventure

- Producent ..... Ocean
- Rok 1997
- Liczba Graczy 1

Konwersja piecowego hitu z roku 1994 udała się nader dobrze. Rozgrywka ma charakter zręcznościowej przygódówki, a bohatera gry - Twinsena - oglądamy w rzucie izometrycznym. Warto odnotować, że już w LBA wykorzystano patent polegający na skradaniu się (dość nieudolnie, ale co tam:). Gameplay, mimo wielu lat na karku, w dalszym ciągu prezentuje się korzystnie - wraz z Twinsenem zwiedzamy kolejne lokacje, walczymy z przeciwnikami, rozwiązujemy zagadki itd. Warto docenić walory wizualne - nawet teraz zwraca uwagę dbałość o detale i elegancko wykonane wstawki animowane. Polecam, tym bardziej, że w chwili ukazania się na rynku gra przeszła bez większego echa.□ [koso]

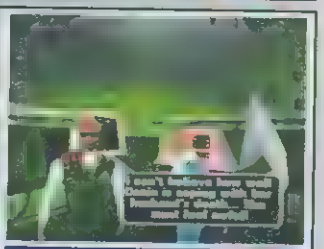


STRZELANINA

Rogue Trip

- Producent ..... Singletrac
- Rok 1998
- Liczba Graczy 4

Tytuł ten, obok VIGILANTE 8, stanowił podsumowanie przygody pierwszego Playaka z tematem samochodowych rozwałek. Kolesie odpowiedzialni kiedyś za świetność serii TWISTED METAL pokazali najwyższą klasę. Maksymalnie zakręcone fury, jeszcze bardziej pomyleni kierowcy i naprawdę rozległe, fajnie zaprojektowane plansze. LINKując konsole można szarpać w mordercze, czteroosobowe sesje Deathmatch, topiąc asfalt na lotnisku, w zniszczonej metropolii Nowego Jorku czy parku Yellowstone. Do tego wszystkiego dolicz sobie jeszcze świetny, bardzo różnorodny "muzik", a otrzymasz pełen obraz rzeźni. Niezwykle rajcowna i raczej niedoceniana pozycja. Polecam!□ [myq]



PRZYGODOWA

Sentient

- Producent ..... Psygnosis
- Rok 1997
- Liczba Graczy 1

Przygodówka FPP. Gdzieś w przyszłości na statku kosmicznym odkryto tajemniczą chorobę, zadaniem Gracza jest dowiedzieć się "kto, jak, dlaczego?", oraz powstrzymać rozwijającego się wirusa. Banalna fabuła? Nic bardziej mylnego - ze świecą szukać bardziej nieliniowej przygodówki. Możliwości kombinowania jest mnóstwo, do jednego rozwiązania prowadzi co najmniej kilka ścieżek. Kluczem SENTIENTa są rozmowy z napotkanymi postaciami - możemy nie tylko wybrać wypowiadaną przez nas kwestię, ale też przybrać odpowiedni wyraz twarzy (zmarszczyć brwi itd.). Doprawdy, polecam Ci ten klimatyczny tytuł - zakręcić się można niezwykle, ale wrażenia są przednie.□ [koso]



SPORTOWA

Trick'n'Snowboarder

- Producent ..... Capcom
- Rok 1999
- Liczba Graczy 2

Tytuł ten ukazał się na japońskim rynku jako TRICKY SLIDE i ostro zaskakiwał. Normalny, trójwymiarowy snowboard opracowanym przez ówczesnych "2D Masters", czyli CAPCOM? I to bardzo dobry snowboard! Dynamika zjazdu dawała potężnego kopa, design stoków prezentował się zawodowo, a do tego wszystkiego wrzucono całkiem zajmujący tryb przygodowy i niezły model fizyczny (można czesać bardzo intuicyjnie opracowane combosy). Na poczciwego Szaraka wciąż jest to mój numer jeden wśród śnieżnych deseczek. Szkoda tylko, że tryb dla dwóch Graczy został tak skopany - animacja w ogóle nie wyrabia! Mimo to, jeśli kiedyś ominąłeś tę pozycję, śmiało teraz atakuj.□ [myq]



RC HELICOPTER

Pierwsza część "symulatora" zdalnie sterowanego helikopterka - RC STUNT COPTER - wydana na PSX'a nie była może grą wybitną, ale niosła ze sobą powiew świeżości. Uwagę zwracało przede wszystkim nowatorskie podejście do sterowania. Za akrobacje w powietrzu odpowiadały dwie gałki analogowe, które miały imitować prawdziwy kontroler, jakiego używa się przy tego typu zabawkach. Jest rok 2002 i pojawia się RC HELICOPTER...

Prawdę powiedziawszy niewiele się tu zmieniło. Rozgrywka nadal polega na wykonywaniu idiotycznych zadań zlecanych Ci przez różnego rodzaju pacjentów. Przykład? Zbierz 8 puszek i wyrzuć je do śmietnika. Wow, już lecę... W RC HELICOPTER zabrakło niestety humoru znanego z produktu SHINY, który usprawiedliwiał ponekąd infantylność tej pozycji. Nie uświadczysz tym razem ani wszędobylskich krów, ani warchlaków. Gra stała się bezbarwna i nudna do bólu. Plansz mamy jak na lekarstwo (9 plus dwie bonusowe), do tego bardzo małych i prostych jak drut. "To może chociaż ładna jest ta gra?" - zapytasz. Taaa, szczególnie te kilka tekstur "wklejanych" chyba butaprenem i kanciaste modele helikopterków (trzy dostępne na całą grę, hehe). Nawet jak na wiekowego Szaraka, RC HELICOPTER nie trzyma poziomu. Tym bardziej biorąc pod uwagę fakt, że lokacje są naprawdę niewielkie. Czy sam skąd nąd niegdyś nowatorski system sterowania ratuje tę pozycję? Nie za bardzo. Przez trzy lata nikt nie wpadł na pomysł, by wymyślić tu coś nowego. "L3" (gałka): kierunek, "R3": poziom lotu; "R1": różnego rodzaju bronie itp. ZUPEŁNIE nic ponadto. Poziom trudności - lepiej nie mówić. Pierwszy etap może Cię zirytować, ale po opanowaniu go - grę tykasz w jeden (!!!) wieczor. No, żenada normalnie. W nagrodę za przejście kolejnych leveli możesz sobie dokupić bateryjki do swojej frajerskiej zabaweczki, hehe. I to wszystko.





Tankuję za 59 złotych - płacę 59 złotych, wpłacam do banku 59 złotych - wypłacam 59 złotych, kupuję grę za 200 złotych i gram w nią jeden dzień za 200 złot... coś tu nie gra!!! RC HELICOPTER to gra dla "nikogo". Jeśli jesteś "duzim" Graczem - olej ten syf, bo jest za prosty. Jeśli masz 5 lat i dostaniesz tę grę na Gwiazdkę... strzel sobie w łeb lub wywal z domu starych za takie numery. Innego wyjścia nie widzę.□





KLONOA Beach Volleyball

Już na ECTS-ie dowiedziałem się, że KLONOA BEACH VOLLEYBALL to gra tylko i wyłącznie dla dzieci. Nie tylko ze względu na "elektorat" obiegający standy - sam chwilę poszarpałem, co tylko zawieniła mnie w rozterkowym przekonaniu. Teraz, gdy jestem w swe szpony pełną wersję, śmiało stwierdzam, iż gra ma dwa oblicza.

Rzecz jasna tytuł ten jest przeznaczony głównie dla kilkuletnich szkrabów, o czym świadczy szereg czynników. Menusy są skonstruowane w banalny sposób, ilość trybów jest znikoma (Championship, Exhibition i Training), zaimplementowano nawet opcję mającą ułatwić maluchom grę (system kierowania postacią za pomocą jednego przycisku). Jest nawet tryb gry w dwie osoby... na jednym padzie! Na najniższym stopniu trudności radziła sobie nawet moja ośmioletnia siostra (rok wcześniej naparzała w GTA3 - powaga, marszcząc brew. Otóż na wyższym poziomie gra stawia wymagania nawet starszym Graczom, niejednokrotnie frustrując, ale jednocześnie wyzwalając wolę zwycięstwa ("kurde, zielonka dla dzieciaków, a ja nie mogę przejść levela!").



Wkręciłem się więc w rozgrywkę dość szybko, przeszedłem główny tryb kilka razy... Plany jest bonusów i ukrytych popierdółek. Postacie, areny, pliki charakteryzujące się specyficzną fizyką, możliwość wyboru wielkości postaci, szybkości gry, dodatkowego poziomu trudności. Jest tego sporo - by zcząć wszystko, trzeba przejść Championship kilkanaście razy. Dorzuć do tego tajne i specjalne uderzenia, intuicyjne sterowanie, a będziesz miał obraz całkiem przyjemnego tytułu. A nie wspomniałem jeszcze (w sumie pewnie sam się domyślisz ;-), że KHV występują postacie (również bossowie), które pojawiły się w dwóch częściach platformówki z "uszatym". Nie wspomniałem jeszcze o Multiplayerze, który wymiata do tego stopnia, iż zamierzam wziąć "Klonoę" na EP2, aby kilka hardcore'owych partii rozegrać (a w chwili czytasz te słowa - pewnie już zrealizowałem:). Dlaczego więc, mimo samych pozytywnych pochwalnych, tylko 7/7? Bo wymagający Gracze na widok tego tytułu uśmiechną się ironicznie, a sama gra mimo wszystko nie będzie Cię rajcować przez kilka miesięcy. No i [illegible] dopasowanie [illegible] PSX [illegible]





hardkor

Szara Strefa

txt Yohko&Teruo

Co się dzieje... Ostatnio "Szara Strefa" zdominowana została przez wiadomości z xboxowego świata, za to o PS2 ciiiiisza... Tak samo będzie zresztą i teraz - Xbox po raz kolejny udowadnia, że jest konsolą nie tylko do bawienia się grami, ale też samą konsolą.

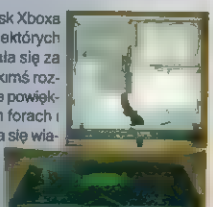
Ano właśnie, bawienie się konsolą.. Jeśli macie zmodyfikowaną konsolę, a chcecie się pobawić z Xbox Live!, to możecie mieć już wkrótce poważne problemy. MICROSOFT w dokumentacji dołączonej do pierwszych zestawów Xbox Live! (czy ktoś to w ogóle czyta? Pewnie wszystko zostało wydrukowane w dolnej części strony małymi literkami.) zastrzegło sobie prawo do zawieszenia usług dla właścicieli przerobionych konsol, a co najważniejsze - zastrzega sobie również prawo do SKANOWANIA konsoli w poszukiwaniu ewentualnych przeróbek. Sam fakt, że MICROSOFT zamierza "śledzić" użytkowników swoich konsol, wzbudza poważne zastrzeżenia. Podobnie jak w przypadku PS2, i tu również chipy uderzyły w dość niejasną część prawa autorskiego i patentowego: z jednej strony pozwalają one bowiem na odpalanie piracich gier, z drugiej zaś - na egzekwowanie praw konsumenta (uruchamianie kopii zapasowych oraz własnych, nie komercyjnych programów). Argumenty SONY, że chipy pozwalają łamać prawa autorskie producentów gier, zostały już obalone przez decyzje sądów w Australii. Czy tak samo będzie z MICROSOFTem? Po 11 września nic już nie jest pewne. . Czujcie się ostrzeżeni.

OK., skończmy jednak z tymi "prawnymi" dywagacjami, czas przedstawić, co tym razem oferuje "Szara Strefa"·

XBOX Soundtrack Editor
Jak sama nazwa wskazuje jest to program do edycji soundtracków audio zrzuconych na Xboxa przy pomocy komputera PC. Pozwala on na dodawanie, kasowanie i zmianę nazwy soundtracków i plików muzycznych. Teraz, by słuchać mp3 na Xboxie, wystarczy pliki mp3 przekonwertować na format WMA i tak zmienione przesłać na dysk Xboxa.

RelaX V0.4 Xstream Server
RelaX to program, który umożliwia przesyłanie plików medialnych (DivX, mp3) z peceta do Xbox Media Player. Charakteryzuje się on łatwą konfiguracją (metoda "drag and drop"), pozwala na udostępnianie katalogów albo nawet całych dysków, oraz na wznawianie przesyłania plików w razie przerwania połączenia.

Więcej miejsca, więcej miejsca...
O tym, że można wymienić oryginalny dysk Xboxa na większy, już pisaliśmy. Jednak dla niektórych nawet taka ilość wolnego miejsca okazała się za mała, w związku z tym pracowali nad jakimś rozwiązaniem, które to wolne miejsce jeszcze powiększy. No i udało się - ostatnio na różnych forach i stronach poświęconych Xboxowi pojawiła się wiadomość o tym, że do konsoli można, nie wyciągając oryginalnego dysku, podłączyć... jeszcze trzy dodatkowe dyski! Tak, dobrze przeczytaliście - trzy.). Największa pojemność dysku, obsługiwana przez Xboxa, to 137 GB, a podłączenie 3 dysków tej wielkości daje całkowitą pojemność wynoszącą w przybliżeniu 411 GB! Oczywiście nie na raz - system zaopatrzony jest w przełącznicek, który pozwala na wybranie dysku, z którego ma korzystać konsola.



Praca dla Xbox hakera!
MICROSOFT jest bardzo zdesperowany w swojej krucjacie przeciwko piratom. Do tego stopnia zdesperowany, że jest gotów zatrudnić i słono zapłacić osobie, która zna piracki biznes od poszewki, jak to określił w ogłoszeniu na swojej stronie... Poszukiwany pracownik będzie odpowiedzialny za zbieranie i przetwarzanie danych o dostępnych modyfikacjach, a następnie wysyłanie ich do MICROSOFTu. Pomoże również w zrewidowaniu i ulepszeniu projektów zabezpieczeń przyszłych wersji Xboxa, oraz w zaprojektowaniu mechanizmów sprzętowo wykrywających przeróbki. Od kandydatów, między innymi, wymagana jest znajomość assemblera, architektury komputerów klasy PC, oraz oprogramowania niskopoziomowego. Przydałyby się również znajomość kryptografii oraz doświadczenie w łamaniu zabezpieczeń oprogramowania. Nie wiem jak Wy, ale my już piszemy podanie;).

OK., tyle tym razem. Już wkrótce - więcej wieści z szarej części rynku konsolowego. Zapowiada się, że nie będzie nudno! Pozdrowienia dla wszystkich fanów "Szarej Strefy"! □

(c) Yohko & Teruom, All Rights Reserved

Brrrr, zimno się zrobiło na dworze, a drzewa gubią liście. A kiedy robi się zimno, organizm zużywa więcej kalorii, je się tłusto. Niskokaloryczne kąciki i dobrze wypieczony kawałek o RARE. HARDkor, jedna pigułka, a 30.000 kcal... które stracili autorzy na klepaniu dniami i nocami tekstów w takt bicia bębnów i świstów bata Ściery (ostatni nabytek) [S: ha ha, ale śmieszne].□

[pingwin@psxextreme.pl]

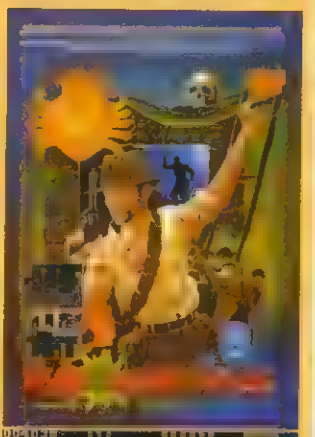
Rick Dangerous

OLDSKOOL

młody Indiana Jones?

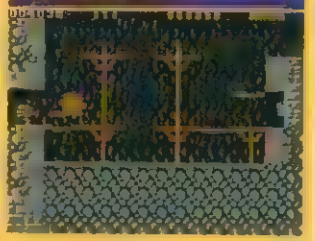


A dnia siódmego Ściera odpoczywał. I rzekł: A ty Pingwin będziesz pisał o "Rick Dangerous", i tak się stało. Problem w tym, że jak włączyłem grę (dla przypomnienia) wieczorem, to wyłączyłem ją nad ranem. I kto napisze tę notkę???



Gra "Rick Dangerous" pojawiła się w 1989 roku, zasilając szereg platform: od Amstrada i ZX Spectrum począwszy, przez Amigę i Atari ST, a kończąc na PC - nie było nigdy wersji na mniejsze "atarce"! Grę stworzył znany zespół developerski - CORE, a wydało Firebird.

W poszukiwaniu krwiożerczego plemienia zwanego Goolu, Rick wybiera się do Dzungli Amazońskiej. Na nieszczęście, jego samolot rozbija się, a sam bohater jest zmuszony do zadbania o swój tyłek, bo Goolu'owie okazali się naprawdę krwiożerczy! Ale, ale, wcale nie jest taki bezbronny! Jak na prawdziwego zabijakę przystało, nigdzie nie rusza się bez kilku lasek dynamitu oraz porządnej spluwy. Co ciekawsze, w grze zastosowano dosyć archaiczne sterowanie, mianowicie dynamit czy strzał "używa się" naciskając kombinację "góra" lub "dół" + "fire". Niewygodne, ale za to wrogowie ginęli w sposób bardzo widowiskowy "wylatując" poza ekran z krzykiem na ustach. Nie były to czasy, kiedy grę ułatwiały Save'y, ale autorzy wprowadzili podobne do nich ułatwienie. Wpisując się na tablicy wyników jako Pooky, otrzymywało się możliwość grania od momentu śmierci



Rick przedziera się przez niebezpieczne korytarze ruin, naszpikowane pułapkami, pełne przejść, drabin, zatrutych strzałek, toczących się kamiennych kul... Zaraz, zaraz... Przecież to patenty rodem z filmów z Indianą Jonesem! A jakże! Widać że producenci głęboko inspirowali się poczynaniami tej postaci. Zresztą nie tylko poczynaniami, o ile sam bohater w grze przybrał wygląd dosyć kreskówkowy, to wystarczy spojrzeć na pudełko, żeby zobaczyć... kogoś kto do złudzenia przypomina Indianę! Wygląda na to, że CORE tak bardzo spodobała się idea "Ricka Dangerousa", że oprócz drugiej części RD, po "paru" latach wypuściło grę opartą na tym samym pomyśle. Chciałbyś wiedzieć, o jaki tytuł chodzi? Przygody pięknej pani archeolog o imieniu Lara - TOMB RAIDER mianowicie.

Co ta gra ma w sobie takiego, że nie można się od niej oderwać? Toć to zabytek klasy zerowej. Zresztą, co tu dużo gadać, skoro CORE zdecydowało się po TYLU latach odświeżyć tytuł na GBA. Co ciekawsze, jest to pierwsza wersja przygód Ricka wydana na konsole.□ [pingwin]

GypPlay - VideoCD na DC

Xbox i PS2 posiadają czytnik DVD, który umożliwia oglądanie filmów, niestety nasz DC nie ma takich możliwości, ale... Ale mimo tego na naszym DeCeku możemy oglądać filmy z bardzo dobrą jakością zapisane w formacie VideoCD. Wszystko jest możliwe dzięki odtwarzaczowi GypPlay. Player bardzo dobrze radzi sobie z obrazem i dźwiękiem, choć czasami występują małe skoki obrazu, a w najnowszej wersji (v2.0) oferuje kilka przydatnych funkcji, m.in. przewijanie do przodu i tyłu, pauza czy wyświetlanie czasu trwania filmu. Oczywiście nie pokrzebi nam żadnego pilota - wystarczy pad.

Jak to wypalić ?
Musimy posiadać nagrywarkę i czyste płyty. Wypalanie jest najprostsze z możliwych, wystarczy zaciągnąć z emu.konsole (link na stronie PE) plik z programem GypPlay: Lik Sang Edition (v2.0), rozpakować go. Otworzyć Nero Burning Rom, stworzyć nową płytkę, na którą trzeba nagrać te pliki: GypPlay + film (tylko MPEG-1/VideoCD), który można wrzucić do folderu np. "Filmy" (płyta może być multisesyjna, kiedyś możemy dograć następny film). Tak przygotowaną płytkę wypalamy i za pomocą BootCD odpalamy na konsoli. Więcej na temat wypalenia pod adresem emu.konsole .

Zapewne zauważyliście, że coraz więcej dobrych filmów, w tym polskich, wychodzi na VCD, przeważnie filmy te są zaopatrzone polskim dubbingu:), a ich cena nie przekracza 20 zł. Aby taki film zobaczyć na DC należy go przegrać powyższym sposobem, inaczej GypPlay go nie wykryje (film, niestety, musi być na płycie z programem).

[michaeel@emudreams.pl]

OKIEM MANIAKA...

Ja nic nie wiem
I nic nie dostałem



NINTENDO mówi "na RA(RE)zie"

Zaczniemy nietypowo, jak na taki tekst. Zabiorę Cię do restauracji. Teraz, Czytelniku, chciałbym zaproponować Ci stek. Na pytanie, jaki, odpowiedz "rare". Za chwile kelner przyniesie strzęp mięsa, z którego po przyciśnięciu widelcem wycieknie krew. Gdybyś zamówił "well done", otrzymałbyś dobrze wypieczony kawałek krówki. Czy to znaczy, ze stek rare nie jest well done? Cóż, RARE najlepiej pokazało, jak łączy te dwie rzeczy, i mimo swojej surowej nazwy serwuje produkty naprawdę świetne, wypieszczone, soczyste, pachnące, po prostu "well done"

Chyba nikomu, kto "siedzi" w grach od dłuższego okresu czasu nie muszę tłumaczyć, czym jest RARE. To się po prostu wie. Mówisz RARE, myślisz gry, albo nawet coś więcej niż gry... Historia firmy też zaczęła się... Od gier właśnie. Konwersja "Space Invaders" była punktem zapalnym, dalej ogień sam się rozniósł. Projekty na maszynkę Sir. Clive'a Sinclaire'a, pierwszy tytuł bijący rekordy sprzedaży· "Pssst"... Prawdziwe złote lata rozpoczęły się, kiedy nawiązano kontrakt z NINTENDO. Szokujący niezwykłą jak na swoje czasy, renderowaną na stacjach Silcon Graphics grafiką "Donkey Kong Country" był prawdziwą rewolucją. Sam pamiętam, jak oglądając pierwsze screeny niedowierzałem, ze Super Nintendo pociągnie coś takiego! Donkey po prostu rządził, kopał i poniewierał! Kolejne części kontynuowały sukces "jedynki". Pojawiła się również bijatyka - "Killer Instinct", dosyć kontrowersyjna, aczkolwiek niektórym przypadła do gustu. Najlepszy okres dla Graczy, to czasy po podpisaniu przez firmę umowy na wyłączność dla NINTENDO. RARE nie wydawało słabych tytułów: Banjo, Donkey, niezapomniane Golden Eye i Perfect Dark, łamiący wszelkie stereotypy Conker.. Fakt, jak na tak długi okres czasu, nie jest tego "bardzo dużo", ale znajdź mi firmę, która nie splamiła się ani jedną kiepską grą. RARE to po prostu elita, firma wydająca tytuły nie tylko dopracowane pod względem scenariusza, wyposażone w zrywający czerep gameplay, ale też podane w sosie wirtuozerskiej oprawy. Małe dziełka sztuki lub, jak kto woli, przykład rzemiosła doprowadzonego do perfekcji. Jak to dobrze, że NINTENDO trzyma się z RARE, prawda? Dzięki temu możemy być pewni, że "kostkę" zasilą doskonałe tytuły. Kolejny Perfect Dark, Conker na Cube'a... Tak? Na pewno???

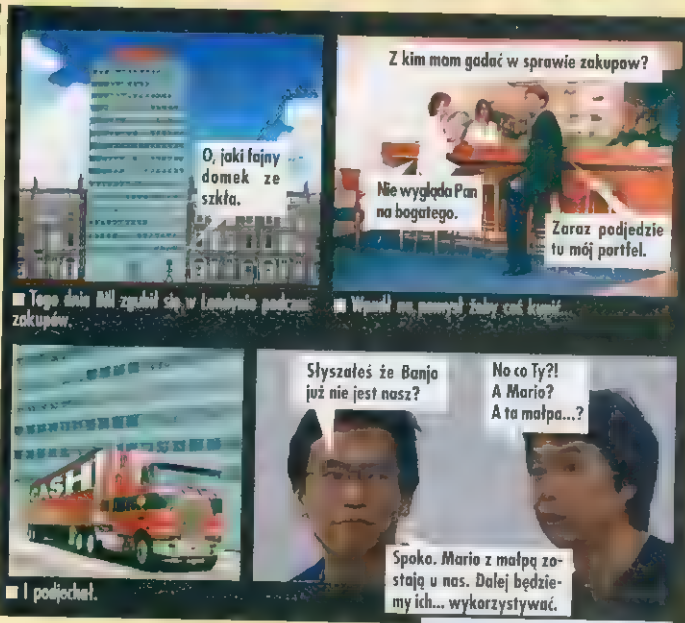
RARE. Powiedz to, albo lepiej wykrzycz zaczynając od chrapliwego R, potem przeciągłe, gardłowe A, głębokie R, otrzymasz jeżący włosy na głowie ryk prosto z trzewi potwora przemysłu rozrywkowego. Te kły mogą rozszarpywać mięso, rozsiewając dookoła delikatną mgiełkę kropelek krwi. Ale wygląda na to, że potwór w złotej obróżce i na smyczy będzie pilnował domku Billa Gatesa... Ojojoj, coś tu śmierdzi

Ta wiadomość uderzyła jak grom z jasnego nieba. MICROSOFT wykupuje RARE! Ale najśmieszniejsze jest to, że poza plotką nie było oficjalnego potwierdzenia z żadnej ze stron. Cisza... Z kręgów zbliżonych do MICROSOFTu wypłynęła wypowiedź, że MS jest BARDZO zainteresowany nabyciem RARE. MS szczególny nacisk kładzie na exclusive'y - gry, w które nie pograsz na żadnej innej platformie. Spory odsetek Graczy zakupił Xboxa tylko dla HALO!, więc czemu teraz boxa nie miałby "sprzedać" na przykład. CONKER? Ale, ale, czy możliwe, że NINTENDO zrobiło tak głupi ruch? Przecież 49% procent akcji posiadanych przez giganta to nie w kij dmuchał. A MICROSOFT nie skorzystałby z takiej okazji, żeby dostać wsparcie od grupy developerskiej tworzącej pozycje kultowe? Hmmm... To wygląda na bardziej skomplikowane, niż się na początku wydawało.

O MS można powiedzieć wszystko, ale nie to, że jest biedną firmą. Kasa + strategia polegająca na podkupowaniu grup developerskich i tytułów, jak dotąd przynosi same sukcesy. Wiadomo, firma na rynku świeża, szykuje się do ofensywy. Przygotowując powoli premierę następcy Xboxa, buduje mu silne wsparcie. Zabrzmi to trochę ironicznie, ale można powiedzieć, że kolejna firma developerska przydała im się do kolekcji. Zaraz, zaraz, ale to przecież jeszcze nic nie znaczy - świetny developer, ale kult tytułów Perfect Dark, Conker, przecież to należy do NINTENDO! Czy można się spodziewać kontynuacji? Nie tak szybko, wygląda na to, że Ninny ma prawa do postaci Donkey Konga, ale już na przykład urocza agentka z Perfect Darka czy niesforny wiewiór - Conker - należą do RARE. Tak naprawdę ostatnim exclusive'em dla NINTENDO będzie prześlicznie wyglądający STAR FOX ADVENTURE. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują na to, że kolejna część PERFECT DARK stanie się asem w rękawie Gatesa.

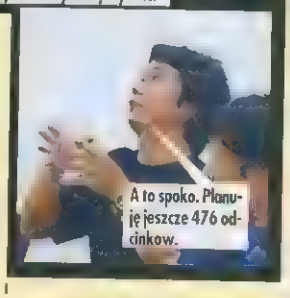
NINTENDO postanowiło uciąć domysły, wystosowując oficjalną informację prasową, w której potwierdziło zmianę stosunków z RARE. "Przez całe lata byliśmy dumni z owoców naszych połączonych wysiłków, ale rok fiskalny 2001 wykazał udział RARE w zyskach firmy jako 9.5 procenta, w roku 2002 spadł do poziomu 1.5%. Podliczając zyski, w porównaniu z funduszami zainwestowanymi w grupy tworzące gry, doszliśmy do wniosku, że w naszym interesie leży skupienie się na dokładnej weryfikacji naszego portfolio projektów i developerów." - powiedział żółty pan z big N. Poza tym należałoby wspomnieć o jednej ważnej rzeczy, chyba najważniejszej w tej sprawie. nie zapominajmy, że "N" ogłosiło GameCube ostatnią konsolą NINTENDO. Koncern ma się w przyszłości skupić na tym, co potrafi najlepiej - produkcji gier. Pozbyli się zatem zbędnego balastu - firmy RARE, być może był to właśnie najlepszy moment, być może to tylko propaganda. W każdym razie na brak twórców "N" raczej nie narzeka, szczególnie od kiedy SEGA zdecydowała się na krok, do którego "panowie od Mariana" się przymierzają;). Czyżby była to sytuacja z gatunku "i wilk syty i owca cała"? Nadal czekamy na oficjalne stanowisko MS.

Tak naprawdę trudno jest wyrokować o najbliższej przyszłości firmy - głównego bohatera tego tekstu. Wiadomo, że współpraca na zasadach wyłączności z NINTENDO została zerwana. Co dalej? Wygląda na to, że Xbox otrzyma jakieś tytuły na zasadach wyłączności. Jakie? Najbardziej prawdopodobne jest, niestety, to, że "panowie od Xboxa"



będą chcieli zatrzymać firmę tylko dla siebie. Zresztą nie wiadomo do końca czy byłoby to takie złe, bo RARE skupione na jednej platformie i wyciskając z niej ostatnie poty może oznaczać zastrzyk świetnych gier. Ale, ale... czy firmie będzie tak dobrze jak pod skrzydłami koncernu spod znaku "N"? Wielokrotnie przekładane terminy możliwość doszlifowania gry, przedstawienia "ostatecznej wizji", co owocowało czytelnymi opóźnieniami. Nie wydaje mi się, żeby MS pozwolił na podobne działania. Czas potrzebny na poznanie architektury konsoli może zadziałać na niekorzyść, kodując na GCN STAR FOXa, RARE zgłębiło możliwości GCN, poznało sztuczki techniczne; teraz XBOX, nowy sprzęt, znowu konieczność zapoznania się z jego możliwościami. Sporo nowych technologii RARE opracowało dzięki zapleczu w postaci NINTENDO. Czy MS będzie równie otwarty na nowe pomysły i badania? Tego się najbardziej obawiam: czy ta współpraca nie wpłynie na zmianę charakteru produkcji wirtuoza developingu.

Z punktu widzenia Gracza, w sumie całe zamieszanie nie jest powodem do obaw. RARE nie odchodzi z biznesu, nadal będzie produkowało gry. Tylko jedno mnie martwi: czy przypadkiem u boku twórców Windowsa, produkty tej firmy nie stracą na oryginalności? Czy przypadkiem nie przejdą na "masówkę"? Mam nadzieję, że tak się nie stanie, bo tego ani sobie, ani tym bardziej Tobie bym nie życzył.



Z ostatniej chwili. Jak podał serwis CNN, Microsoft wykupił 49% akcji Nintendo od Nintendo. Tym razem możemy mówić o potwierdzonym źródle, vice prezes od spraw marketingu amerykańskiego oddziału Nintendo, George Harrison powiedział tak "Odsprzedaliśmy Rare spowrotem nasze udziały, a firma sprzedała je Microsoft'owi". Analitycy przypuszczają, że cena transakcji to około 400-500 milionów dolarów. Donkey Konga na Cube'a zrobi już Nintendo...□ [pingwin]

(dzięki dla Raptora za pomoc)



Muzyka Gracza

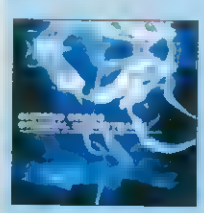
Ostatnio zrobiłem się strasznie sentymentalny: wieść o reaktywacji "Top Secretu" wzbudziła we mnie masę wspomnień i wróciła mania na oldskulowe gierki;]. Zaciekawiony istnieniem polskiego tłumaczenia, postanowiłem powrócić do nieśmiertelnego CHRONO TRIGGERa i przy okazji przybliżyć Wam soundtracki ilustrujące obie części gry. Zapraszam! [mazur^san]



CHRONO TRIGGER ORIGINAL SOUND VERSION (OSV)

Chrono Trigger OSV to przyjemny zestawik trzech płytek CD. Album stanowi wyzwanie ze strony Mitsudy w kierunku Uematsu - całość bardzo przypomina stylem muzykę towarzyszącą FINAL FANTASY VI, jednak można zauważyć kilka różnic: brzmienia są bardziej stonowane i łagodniejsze w porównaniu z przygnębiającymi i mrocznymi melodiami z "szóstki". Mimo że w tym "współzawodnictwie" zwycięzcą nadal pozostaje Uematsu, Yanusori depcze mu po piętach: legendarny opening, czyli "Chrono Trigger" ma nadal swą moc - optymizm, dynamiczne tempo i zawarta w tej muzyce "obietnica wielkiej przygody" wzbudzają nostalgię i miłe wspomnienia. "To far away times" i "Epilogue" wzruszają - czemu nikt nie zdecydował się na wydanie tego OST w wersji orkiestrowej?! Wesołe "Guardia Millenial Fair" świetnie ilustruje początek gry, kiedy oddajemy się przechadzce po jarmarku, a "Fanfare 1" to kultowa, optymistyczna melodia towarzysząca wygranej walce. W spokojnym "The brink of time" idealnie współgra harfa z pianinem, jednak baczną uwagę należy zwrócić na utwory "Singing Mountain" i "Battle 2", które nie zostały wykorzystane w samej grze. Album polecam wszystkim miłośnikom oldskulowych gier, resztę mogą zrazić zbyt archaiczne brzmienia. Mimo że CZAS jest motorem napędowym gry, dla tego albumu nie okazał się on zbyt łaskawy...

Ocena: ★★★★½★



CHRONO CROSS OST

Album z muzyką towarzyszącą drugiej odsłonie serii od dawna należy do mojej ścisłej czołówki ulubionych płytek. Przedstawione tutaj kompozycje są zróżnicowane i potrafią przestraszyć, ale z drugiej strony nie zapomniano również o utworach lirycznych i refleksyjnych. Masami Ueda, który jest również twórcą muzyki do pierwszej części, znacznie poprawił od tego czasu swój warsztat: nowy album jest DOJRZALSZY i zdecydowanie lepszy pod każdym względem. Są utwory mroczne, utrzymujące cały czas atmosferę narastającego zagrożenia: "Library", "The first floor", "T-A", "The Underground Laboratory". Mamy utwory dynamiczne, które towarzyszą kluczowym momentom gry "Normal End Title", "Special End Title", "The Third Malformation of G". Najbardziej jednak urzekają mnie spokojne i "kojące" kompozycje, które stanowią idealny kontrast do pozostałych utworów: rozmarzone "Credit Line", żartobliwe "And after That", relaksujące "Sherry's Theme", uspakajające "Secure Place". Album pobudza wspomnienia i przywołuje nastrój niezapomnianych chwil spędzonych z grą, ale może podobać się również osobie, która nie miała z nią styczności.□

Ocena: ★★★★★



CHRONO TRIGGER: BRINK OF TIME

W przypadku tego jednopłytowego albumiku należy zachować szczególną ostrożność: jeśli szukacie monumentalnych orkiestrowych aranżacji, to możecie się mocno zawieść! Dominującym stylem jest jazz, blues i light pop, a całość utrzymana jest w luźackim, knajpianym klimacie, który stanowi dokładne przeciwieństwo pełnych dramatyzmu i patosu aranżacji muzyki z Fajnali. W końcu jakaś odmiana! Do albumu wprowadza nas "Chrono Trigger" prezentowane przez tłumioną trąbkę, przy akompaniamencie basu, gitary i perkusji. W "Warlock battle" słyszymy błyskotliwie improwizujący saksofon, a "The brink of time" ukazuje wyciszony klarnecik uzupełniany przez podkład basu. Znana melodia, "Secret of the forest", przedstawiona jest przez elektryczną gitarę i wsparta przez pianino, które nadaje utworowi gęsty, mglisty klimat. Przy "Zael palace" i "Undersea palace" robi się jednak zbyt sennie: dynamika bierze w łeb i kawałki wloką się, jak komunikacja miejska w Ustrzykach... Album jest DOBRY i z nadzieją będę wypatrywał kolejnych, równie ambitnych kompozycji!

Ocena: ★★★★★

CHRONO TRIGGER: BRINK OF TIME TRACKLIST

1. Chrono Trigger
2. Secret of Forest
3. Zeal Palace
4. Warlock Battle
5. Chrono Corridor
6. Undersea Palace
7. World Revolution
8. The Brink of Time
9. Guardia Millenial Fair
10. Outskirts of Time

CHRONO CROSS OST TRACKLIST

CD 1
1. Chrono Cross ~Time's Scar ~
2. Edge of Death
3. Home Aruni Village
4. Plains of Time - Home World
5. Dancing the Tokage
6. Reminiscence ~Thoughts not Extinguished~
7. Dream of the Shore Near Another World
8. Another Aruni
9. Singing Emotions
10. Los Pieces
11. Drowing Valley
12. Another Termina
13. Quitting the Body
14. Forest of Cutting Shadows
15. Snake Remains Chamber
16. Triumph ~Gift of Spring~
17. Lost Child of Time
18. Another Galdove
19. Swamp of Hydra
20. Dream Fragments
21. Voyage -Another World
22. Ghost Ship
23. Death Volcano
24. Ancient Dragon's Stronghold
25. Pathetic

CD 2
1. Beginning of a Dream
2. Dimension Breach
3. Home Termina
4. Dragon Knight
5. Voyage - Home World
6. Home Gladove
7. Home Maduure
8. Zerubess
9. The Big Splendid Astonishing
10. Doze
11. Chronomantique
12. Dilemma
13. Optimism
14. Island of the Dead
15. Dead Sea - Ruined Tower
16. People Imprisoned by Destiny
17. Lost Before, Light
18. Earth Dragon's Island
19. Navel of the World
20. Hurricane
21. Victory ~ Call of Summer ~
22. Another Mabuure
23. Fairies Yield Magic
24. Etude 1
25. Etude 2
26. Radical Dreamers ~The Wind, the Stars, and the Sea~

CD 3
1. Garden of God
2. Chronopolis
3. FATES ~God's Destiny~
4. Jellyfish Sea
5. Orphanage of Time
6. Star-Stealing Girl
7. Dreamwatch of Time
8. Dragon's Wish
9. Star Tower
10. Frozen Flame
11. Dragon God
12. In the Time of Disorder
13. Life ~Faraway Promise~
14. Reminiscence ~Thoughts not Extinguished~
15. Radical Dreamers ~Unstolen Jewel~
16. Dream Fragments

Sobota rano, parę minut po ósmej, odrapany przystanek autobusowy w średniej wielkości miasteczku. Nareszcie nadjechał niecierpliwie wypatrywany autobus. W plecaku pudełko dyskietek MF2DD marki "no name", oraz cudem skombinowane 3 "verbatimki" - to na te lepsze kąski. W łapie gorący jeszcze "TOP SECRET". Drzwi się otwierają, a ja wchodzę do autobusu. Jest weekend, więc powinno być szybko i za jakieś 25 minut (góra pół godziny) dojadę do celu. Kolejka jak zwykle będzie długa, ale bez obaw, ekipa już się tym zajęła. Oczekiwanie na możliwość przekroczenia progów tego wspaniałego miejsca urozmaicamy rozmową o potencjalnych hitach na których położymy łapy.

10.000 na wstęp i... nagle, zewsząd dochodziły dźwięki i zapachy, o jakich teraz możemy tylko pomarzyć. Słychać było popiskiwania (to działające kopiki z ataryny!), zgrzyty śrubokrętów (i głowice trzeba było czasem podregulować!) i gwizd wciąganego z zachwytem powietrza (każda drobna rzecz cieszyła!). Naokoło unosił się zapach - chyba kurzu i wysłużonych dywaników, chyba cyny i telewizorów, chyba działającej Amigi i spalonego zasilacza od "komodorka". To było coś tak nieuchwytnego, coś co czułeś, ale nie bardzo wiedziałeś skąd pochodzi. Chwileczkę, faktycznie, teraz sobie przypominam - Amiga miała zapach! Ale poczciwa atarynka też miała zapach! I Amstrad mojego kumpla, na którym odpalenie kasetowej wersji "Prohibition" graniczyło z cudem, bo głowicę trzeba było nastawiać na słuch (ale udawało się!). Ten sprzęt też miał zapach! Chyba nie był to nawet zapach w ścisłej definicji tego słowa, ale to nie jest ważne. Siedzę teraz przed kompem, a za moimi plecami pod biurkiem leży zaniedbana, ale nie zapomniana Amiga. Zrobię sobie chwilę przerwy. I wiecie co? Ta Amisia nie jest podłączona i kurzu na niej co niemiara, ale poprzez ten kawał plastiku i obwodów drukowanych potrafią do mnie wrócić naprawdę miłe wspomnienia. I jeszcze znalazłem 1. i 2. numery "Top Secret" (1990). Cena: 5000 zł, a w środku opisy "Dan Dare", "Spy vs Spy" i "Bruce Lee". Sprawdziłem zapach tych gazet i jest to tylko zapach starego zakurzonego papieru. Tamta aura niesamowitości jakiej teraz próżno szukać i za jaką niezmiernie tęsknię pozostała bardzo miłym, ale tylko wspomnieniem.

Jeśli ktoś jeszcze nie załapał lub z racji wieku nie miał możliwości uczestniczyć w tych "obrzędach" każdego Gracza i komputerowca z krwi i kości - mowa o dawnych giełdach komputerowych i całej otoczce jaka wtedy towarzyszyła wyprawom po najnowsze wiadomości i świeżutkie gry. Może trochę w tym przesady, ze względu na niewątpliwy sentyment jakim darzę tamte czasy, ale zaryzykuję stwierdzenie, że tym wyprawom na giełdy towarzyszyły różne, prawie nieodłączne rytuały. Nie chodzi nawet o jakieś szczególne czynności, ale stan umysłu, w którym myślimy jaka to niespodzianka nas czeka za kilka dni. Właściwie cały tydzień człowiek żył pragnieniem, żeby już jak najszybciej była sobota. Przygotowania do eskapady były zakrojone na szeroką skalę i zaczynały się właściwie tuż po zakończeniu wizyty na giełdzie. Z powodu ograniczeń finansowych oraz wrodzonej przedsiębiorczości, wszystkie gry, programy, dema i co tam popadło, nagrywało się "na spółę". Gwoli ścisłości - inaczej niż teraz, wszystkie tytuły trzeba było na poczekaniu NAGRAĆ. Podchodził człowiek do stolika, bacznie obserwując otaczający go tłum - a nuż trafi się coś ciekawego, np. archiwalne numery "Bajtka", rzadziej jakiś zachodni kolorowy magazyn (bynajmniej nie "świerszczyk"), np. "ST ACTION" (Atari) albo "CRASH" (ZX). Przy stanowisku tu i ówdzie porozwieszane karteluszki z nowościami. Rzut okiem na tytuły, zapada decyzja i odpowiednio podpisany pakiet dysków wędruje do wybranego delikwenta. Można zjawić się za pół godzinki - powinny być gotowe (ulubioną "grą" wszystkich bywalców giełd było jakieś X-COPY, czy coś;), absolutnie nie wiem o co biegało, ale każdy namiętnie się na to gapił:). Takie akcje były świetne, ale co powiecie na to: wpadasz na giełdę, a tutaj gry o jakich nawet nie słyszałeś! Nie pisali o nich w gazetach, a do Netu dostępu brak. I teraz nagrywaj człowieku, a módl się, żeby dyskietka była dobra, albo taśma nie pozaginana. I ten dreszcz emocji - "nagra padakę czy nie". Mnie się też czasem trafiała padaka.

Zresztą kryteria wyboru gier, przynajmniej za czasów 8 bitów, były zgoła inne od tych obecnie przyjętych. Wystarczyło, że gra była "fajna", grafika stanowiła element mniej istotny. Teraz jak słyszę komentarz delikwentów oglądających REZ-a, że niby gra to jakaś przedpotopowa paść z grafiką zasługującą na spuszczenie w kiblu to kamień (taki z "Boulder Dasha") sam wypada mi przypadkiem z kieszeni, wybijając szybę w ich samochodzie.

Niektóre hiciory ze względu na ograniczenia portfela i chęć zagrania, nabywało się częściowo, tzn. przykładowo tylko "kilka pierwszych";) dyskietek. Oczywiście, można też było zaopatrzyć się w gotowce, za nie jednak trzeba było więcej zabulić, w końcu

Gdzie się podziały tamte wyprawy...?

czyli jak emeryci po giełdach buszowali



dochodziły kwestie wcześniejszej robocizny i nośnika. I tak zamiast po całej imprezie zasuwać do domciu, co by karmić się nowymi programistycznymi cudeńkami, leciało się do kumpla, gdzie następowało takie małe "copy party" - każdy musiał mieć wszystkie upolowane pozycje. Człowiek momentami był zachłanny jak diabli - do szału doprowadzała sytuacja, gdy zabrakło dyskietek. Ech, jednak postęp technologiczny ma swoje zalety - ale ile się człowiek wtedy nauczył,). Ostatnio, w celach naukowych próbowałem odpalić na Amidze 11-dyskietkowego "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" - po kilku przetasowaniach przebrnąłem przez intro i wyskoczyło... "Guru Meditation" - hicior, po prostu hicior. Ciekawe, gdzie on się uchował. Ale ubaw miałem niezłemski

Zdarzały się też sytuacje, kiedy doskonale namierzony tytuł nie działał. Cóż, nawet taka niepewność, czy aby wszystko w porządku nagrane, miała swój klimat. Wpadasz do domu, w locie odpalasz kompa i pakujesz grę do stacji, pies mało co się nie poleje, czekając na spacer, ale ty MUSISZ sprawdzić czy gry chodzą. Adrenalina skakała, bo perspektywa spędzenia całego tygodnia w żalu nad brakiem nowości, nie była zbyt ciekawa. Ale w tamtych czasach przynajmniej wiedziałeś, że nikt specjalnie nie wciska kitu, tylko albo nośnik schrzaniony, albo "kopik" zawiódł. Teraz dla odmiany, oszukańczy drech z firmowym segregatorem roztoczy przed tobą niesamowite uroki najnowszego hitu, po czym każe poczekać, a do uszu Twoich dochodzi tylko beznadziejne: "...no to dawaj tę zj"bkę". A spróbuj się tylko poskarżyć, że towar nie działa, bo płyta jest używana i porysowana. Jeśli nie jesteś z dobrze odżywionym kolegą, to zapomnij o gwarantowanej satysfakcji Kiedyś kobitce w średnim wieku sprzedano cegłę zamiast PSX'a. Przyszła bidulka z reklamacją, ale niewiele wskórała, natomiast dowiedziała się o sobie kilku niepochlebnych rzeczy.

Pewnie, że są i konkretne persony z którymi warto obecnie robić interesy, nie obawiając się o własne nerwy i jakość produktu. Są też i tacy, którzy starają się tworzyć przyczółki starego klimatu i chociaż na moment cofnąć się w czasie. Ale takowych delikwentów coraz trudniej wyłuskać, a jeśli nawet się uda, to ich zapał szybko ostygnie, kiedy znowu słyszą dochodzący od strony bufetu jęk. "kurna, portfel mi zarypali". Normalnie ręce opadają. Kiedyś takie szopki nie miały miejsca, a jeśli nawet, to wychodziły tylko raz. Później kłamliwy geniusz mógł co najwyżej pościemniać amatorów wideo w sali obok (a były to czasy obfitujące w takie perełki:) jak "Amerykański Ninja", czy "1000 oczu Ninja" z Sho Kosugi), bo opinię to już sobie zepsuł (pozdrawiam gościa, który chciał mi sprzedać Larry'ego 4" - mam nadzieję, że ci się udało i w końcu w ryło dostałeś:). Liczyła się tylko solidna firma, czyli gość taki, co to i dobrze nagra, i poleci konkretny tytuł, i znajdzie tajemniczą kartkę z kodami (Larry 5 - kod na lotnisku). A jak byłeś stałym bywalcem i klientem, to mogłeś się spodziewać, że o Tobie pamiętano i co lepsze kąski miałeś w ekstra cenie i z bonusowymi demami. A teraz mafia skróci o głowę i plecak zabierze, jak będziesz się targował. Wracając do demek - były wspaniałe czasy, kiedy na giełdę jeździło się nie po nowe szpile, a tylko (albo aż) po najnowsze osiągnięcia scenowców (Amiga, ST). Jak sobie przypomnę "Technological Death" (MadElks/1993) (HIV· muzyka XTD-a kręci po dziś dzień, że hej! Greetz, stary patałachu!), to aż mnie serce ściska. To napięcie z jakim zebrani obserwowali kolejne wyczyny panów magików - tego nie da się opisać. Porównać do tego można jedynie akcję, jaką Ściera urządził swego czasu, odpalając na giełdzie Szaraka i zapodając m.in. TEKKENa. Nikt nikogo nie chciał lać, bo każdy miał świadomość obcowania z czymś zarąbistym.

Obecnie klienci często nawet nie wchodzą do budynku, tylko na zewnątrz, szybko i w zasadzie bez zbędnych słów zawierają "transakcję" i chyłkiem się wymykają, skrzętnie ukrywając nabyty towar, aby żaden dowcipniś nie postanowił go pożyczyć na wieczne nieoddanie. Czasem chciałbym zamienić kilka słów z gościem, który wszedł w posiadanie jakiegoś ciekawego kąska, ale nic z tego, facet patrzy na mnie spod byka, z całą pewnością wątpiąc w moją uczciwość. Zresztą, ja też nie wiem, czy z niego złodziej, czy tylko fajans handlujący komórkami. Albo jeszcze gorzej - pseudo miłośnik gier, co to nawet jednego zdania poprawnie sklecić nie potrafi, a konsolę dostał pewnikiem od dzianych starych, żeby d**y im nie zawracał, tylko poszedł pograć na tym "komputrze". Niektórzy, wiedzeni cywilizacyjnym instynktem inteligentnie wykorzystują takiego "szaraka" do nawijania lasek "na sprzęt HIFI". A później muszę padać na twarz ze śmiechu, jak mnie gość pyta o "Techno 3", "Grand Turusimo", "Fajnal Fantazy Tiktak", "Gieksa" (Gex) czy innego "Tikkena". Może to i lepiej, że rozmawiać nie chcą. A kiedyś przynajmniej czuło się, że ci wszyscy ludzie naokoło robią to samo. Przyjeżdżali, rozkładali używany sprzęt, zapuszczali kopiki, uruchamiali gry do prezentacji, zgromadzeni wokół telewizorów zapaleńcy wymieniali komentarze i doświadczenia. Chciałeś zobaczyć co Ci za 5 minut nagrają, to czekałeś chwilę i już chłopcy zapuszczali grę, uruchamiali sprzęt. Często to właśnie "nagrywacze" dyskietek jarali się bardziej niż sami kupujący i podkręcali atmosferkę, spotykając się z głośną aprobatą widzów. Ci ludzie byli pasjonatami i potrafili połączyć hobby z możliwością zarobienia kasy. Nieważne jednak jakie były ich prawdziwe motywy - goście znali się na grach i tą wiedzą często się dzielili. Każdy mógł zapytać o tytuł, na jaki komputer to wyszło, na ilu dyskietkach i o co chodzi.

Inna sprawa, że mamy obecnie większą dostępność wszelkich materiałów prasowych wspomaganych Internetem. Nie trzeba się gubić w domysłach i spekulacjach, ale też niewiele rzeczy jest w stanie nas zaskoczyć. Jest akurat to, co miało być, a za tydzień też przyjedziesz po coś KONKRETNEGO. W sumie klimat tak się ulotnił (nawet budynek po "Baildonie" się ulotnił na rzecz parkingu przy CINEMA CITY), że nawet nie chce się poświęcać czasu ponad absolutnie niezbędne minimum.

Teraz to piece w pudłach, konsole w pudłach, płyty to nawet nie wiem w czym, ale pewnie gdzieś w samochodzie z przyciemnionymi szybami a te oryginalne pozakrywane i poprzyczepiane łańcuchami. Bierzesz, to bierz - i spadaj; a jak nie bierzesz, to spadaj jeszcze szybciej. Zwykle nie sposób się nawet od takiego buca dowiedzieć o czym jest gra, a krótkie charakterystyki tytułów zawierają stwierdzenia: "taka z dinozaurami", "biegasz gościem i strzelasz" czy "japoński syf z dużymi oczami". I zewsząd tylko pohukiwania: DC, PC, PS2 - cola, frytki, BigMac - żadna różnica. Jak na celowniku - nawet na chwilę nie można się zatrzymać, bo momentalnie masz na karku paru dealerów. W sumie to nawet nie ich wina, takie są realia i nie ma miejsca na sentymenty. A udzielenie zbyt długiej informacji może zniweczyć zasadzkę zastawioną na kolejnego klienta.

Poza tym wystraszyć się można niektórych sprzedawców, bo duże "toto" i brzydko patrzy jak niefortunnym pytaniem spróbujesz spokój zakłócić. Normalnie zero komfortu, gdyż ewentualne zakupy robisz z pozycji ostatniego frajera i ćwierćidioty. Jasna sprawa, że nie dotyczy to wszystkich, ale jak raz się tak zdarzy, to potem ciężko zatrzeć negatywne wrażenie.

Pomyślicie - "po co komu te chaotyczne, niczego nie wnoszące wspominki, przeznaczone w zasadzie dla ludzi, którzy rozumieli i pamiętają charakterystyczną atmosferę (znaczy się dla emerytów już chyba:)? Świat idzie do przodu, teraz układy są troszkę inne i nie ma co wracać do tych zakurzonych sal.". Co racja, to racja, generalnie nie widzę powodu aby przesiadać się na słabszy sprzęt, męczyć z przekładaniem dyskietek i podróżować po umownych światach. Jednak ja odwiedzam giełdy, rozglądam się i obserwuję. I w całej obfitości i dostępności wszelkiego rodzaju platform, gier, akcesoriów i prasy, rozmył się gdzieś klimat, znikła specyficzna atmosfera, coś nieuchwytnego, co ciężko określić... Może było to wrażenie współuczestnictwa? A może wszystko było bardziej tajemnicze i nie wiedziałeś kiedy wpadniesz na coś naprawdę super, kiedy w jakimś zapomnianym kąciku na szarym końcu giełdy znajdziesz wymarzonych kasetowych "Pirates" na Amstrada, albo zobaczysz Super Mario Bros. 3 i momentalnie po uszy się zakochasz...? A może kilka lat temu to my byliśmy leszczami i tylko tak nam się zdawało? A może. .
Pozostawiam to do Waszej własnej oceny, bo akurat takie rozważania są dosyć subiektywne. I dzięki wszystkim za pomocne uwagi. Dobrze, że chociaż czasem można przy jakimś metafizycznym piwku pogawędzić o starych dobrych czasach.

Zresztą, co tu dużo gadać - będzie piękna puenta. Kiedy DOA2 wyszło na Czarnulę, miałem okazję obserwować grę na jednym ze stanowisk. Ktoś właśnie szarpał, natomiast jeden gość chciał się dołączyć. Ekipa krzyczała, żeby wybrać Taga. Facet jakoś tak nie zauważył tego trybu w menu i wybrał zwykły VS. W tym momencie jakiś inteligent zaczął najzwyczajniej w świecie bluzgać i miotać iście piekielne przekleństwa w jego kierunku. Włos mi się zjeżył na głowie, bo juz dawno nie byłem świadkiem tak bezsensownej wrogości Czujecie klimat? Zamiast przyjemnej pogawędki na ulubiony temat - jad i prawie strzał w pysk. Później jakiś życzliwy ukradkiem zabrał palantowi klucze i użył na nich czaru "czapka niewidka". Sam nie wiem - należało mu się, czy nie?□ [torba]

*Dla zainteresowanych: gra "Leisure Suit Larry 4" nigdy się nie ukazała - z powodu niesnasek pomiędzy twórcami dlatego pytanie o ten tytuł jest niezłym sposobem na weryfikację wiedzy jakiegoś gagatka. Jeśli jednak ktoś chce zobaczyć, jak "Larry 4" mógł wyglądać, to polecam http://www.ls.prv.pl



Onimusha 2: Samurai's Destiny



Jednokrotne ukończenie ONIMUSHA 2 to poznanie nie więcej jak 70% wszystkich wydarzeń. Choć poniższy przewodnik nie wyczerpuje tematu w 100% (za 100% otrzymasz dodatkowy strój dla Oyu), to i tak umożliwia poznanie znakomitej ich większości - zawiera w sobie opis najważniejszych rozgałęzień fabuły.

wydawca ..... Capcom
gatunek ..... Przygodowa
liczba graczy 1
akcesoria 461kB

Odkrywanie różnych wydarzeń przeważnie zależy od Twojego tzw. "współczynnika przyjaźni" z danymi postaciami. Wpływ na niego ma nie tylko Twoje zachowanie w danych sytuacjach, lecz to, jak obdarowałeś przedmiotami postacie z Twojej "drużyny" - po mimice, wypowiedziach i zachowaniu danego klienta po wręczeniu mu przedmiotu łatwo ocenić, czy dana postać bardziej Cię polubiła, czy też wręcz przeciwnie (w drugim przypadku można użyć przedmiotu WONDER FLOWER, by o tym zapomniała). Kluczowe znaczenie odgrywa tutaj przedmiot PAIR RING, który bardzo znacząco poprawia współczynnik przyjaźni z daną osobą - zastanów się dobrze, zanim wybierzesz, komu chcesz go wręczyć. Grę powinno ukończyć się co najmniej 4 razy - za każdym razem skupiając się na osiągnięciu wysokiego współczynnika przyjaźni z najlepiej JEDNĄ, wybraną postacią. Opis zakłada, że wykupujesz WSZYSTKIE przedmioty ze sklepu (złoto możesz zdobyć wracając na górską ścieżkę i walcząc z przeciwnikami).

Znajdziesz tutaj też wskazówki, jak odkryć wszystkie cztery PHANTOM REALMS, a także jak zdobyć wszystkie naszyjniki oraz 18 ARTWORKs, zebranie całego kompletu ARTWORKS da Ci dostęp do mini-gierki "Puzzle Phantom Realm". Tutaj mała uwaga: gwiazdką - "*" - oznaczyłem przedmioty, które potrzebne są Ci do zdobycia konkretnego ARTWORK (czasem ich numerki są poprzestawiane). Jeżeli zaś chodzi o same ARTWORKS, to część z nich otrzymasz wskutek wymiany przedmiotami z postaciami - i tu pojawia się pewien problem: przedmioty otrzymujesz losowo i nie zawsze uda Ci się w danej sytuacji zdobyć dany ARTWORK; rozwiązaniem problemu jest nagrywanie stanu gry przy każdej wymianie przedmiotami prowadzącej do zdobycia ARTWORK i ewentualnego odgrywania. Największym problemem może być zdobycie jednego z ARTWORK od Ekei - za HISTORY BOOK VOL.10 - gdyż można go otrzymać w trakcie DRUGIEJ lub TRZECIEJ wizyty w wiosce Imasho (heh... raz udało mi się go zdobyć dopiero w DEMON CAVE, po tym jak nafaszerowałem Ekei kilkoma UNIQUE MUSHROOMS). Po przejściu gry odblokuje się m.in. tryb HARD (jeżeli go ukończysz, otrzymasz możliwość startu gry z dopakowaną postacią - masa pieniędzy, wszystkie zbroje na lv.3 itd.), a także minigierka, w której masz możliwość kierowania swoją drużyną - za jej ukończenie odsłoni się dla Ciebie tryb CRITICAL, w którym zabić przeciwników możesz tylko za pomocą critical attacks.

RODZINNA WIOSKA

Kieruj się cały czas przed siebie, walcząc z żołnierzami Nobunagi, aż dojdziesz do sadzawki (zbierz po drodze mapę wioski znajdującą się w skrzyni przy moście). Po prawej stronie sadzawki znajduje się skrzynia zawierająca HERB (musisz ściąć bambusy, by się do niej dostać), a po lewej - przed statuą Dragon Shrine - skacze żaba, którą możesz wziąć. Po obejrzeniu scenki, w której wyjaśni się cel Twojego zadania, będziesz mógł zbierać dusze z poległych wrogów. Wróć do wioski i wejdź do swego byłego domu. Przeszukaj dokładnie swoją chatę, a znajdziesz KALEIDOSCOPE, FORK*, ABACUS (rozwal drzwiczki znajdujące się naprzeciw wejścia), OOLONG TEA, FOUR GUARDIANS LEFT oraz WASABI (leży na kamieniu, na dworze przy samym końcu domu), a także skrzyneczkę z puzzlami:



Ponadto zbierz jeszcze ARTWORK #10, który znajduje się na półce w pomieszczeniu sąsiadującym ze skrzynką z puzzlami. W tym samym pomieszczeniu rozetnij mieczem pergamin na ścianie, a znajdziesz jeszcze FOUR GUARDIANS RIGHT. Teraz możesz wrócić do znanej sadzawki - sprawdź Dragon Shrine: dostaniesz miecz Buraitou, a akcja przeniesie się do wioski Imasho.

WIOSKA IMASHO

Po obejrzeniu scenki podejdź do gościa stojącego obok gejszy w czerwonym stroju i porozmawiaj z nim, a dostaniesz CONFETTI. Idź na południe wioski, na targowisko - po prawej stronie ekranu, zaraz przy wejściu do tej lokacji znajduje się skrzynia, w której jest GLOBE*. Na następnym ekranie porozmawiaj z gościem, który stoi naprzeciw gejszy w czarnym kimonie (dostaniesz ANCIENT DOCUMENTS*), a naprzeciw stajni ukryta jest skrzynia z TENGU MASK. Skieruj teraz swe kroki do tawerny i wejdź po schodach - znajdziesz tutaj FOLDING FAN*; z tyłu tawerny, na zewnątrz znajduje się PIPE*, źródełko odnawiające energię magiczną oraz Magic Mirror. Przed kuźnią znajduje się skrzynia z mapą wioski, a w samej kuźni CLOTH oraz łuk. Aby go dostać, zniszcz najpierw wszystkie beczki zagradzające Ci drogę, następnie przełącz dźwignię znajdującą się we wnęce przy wejściu i szybko wbiegnij na windę - tam znajdziesz skrzynię z bronią. Wyjdź z kuźni i skieruj swe kroki na ścieżkę wiodącą do kopalni, a znajdziesz na niej skrzynię z TELESCOPE. Po drodze przyjdzie Ci walczyć z wrogimi żołnierzami, a gdy dotrzesz już na szczyt, pewien tęgi jegomość powie, że nie przepuści Cię bez pisemnego zezwolenia, które możesz kupić w tawernie. Zawróć więc do wioski. Gdy wejdziesz do tawerny, zobaczysz scenkę przedstawiającą grubasa Ekei Ankokuji oraz Magoichi Saiga. Od tego momentu będziesz mógł wręczać przedmioty, wciskając START przy danej postaci. Ofiaruj Ekei VODKA, TENGU MASK, WASABI FROG i GRILLED FISH, a Magoichi - PLANT BOOK, ABACUS i CONCH SHELL. Kup zezwolenie na wejście do kopalni, a następnie porozmawiaj z dwoma mężczyznami stojącymi przed tawerną - powiedzą Ci o tym, że okradł ich Kotaro. Wróć do tawerny i wejdź na górę, a zobaczysz scenkę przedstawiającą ninję Kotaro Fuma'ę. Pójdź znów na pierwsze piętro tawerny i porozmawiaj z mężczyzną siedzącym obok Kotaro - dostaniesz FUR SKIN*, a gdy zagadasz grubasa leżącego na balkonie, otrzymasz HISTORY BOOK VOL.9. Podejdź teraz do Kotaro, porozmawiaj z nim i daj mu GLOBE, ponownie porozmawiaj i daj BLUE PARROT, a otrzymasz ARTWORK #3. Jeszcze raz zagadaj do niego i daj mu jeszcze FUR SKIN, a otrzymasz ARTWORK #4. Możesz teraz wrócić na drogę do kopalni - gościu tym razem Cię przepuści. Przed wkroczeniem do środka weź ze skrzyni HISTORY BOOK VOL.4.



Odbij, najpierw w lewą odnogę i weź DEMON WALL SCROLL oraz rozwiąż układankę.

Teraz cofnij się i idź przed siebie prawą odnogą. Zanim dojdziesz do kolejnego rozdroża, znajdziesz mapę kopalni, odbij w prawo (do ekranu), a zobaczysz scenkę i w ślepym zaułku będziesz mógł wziąć FIVE ONI ORBS oraz nową broń - włócznię Hyoujin Yari. Idąc jedyną dostępną drogą, rozbij włócznią banerę zagradzającą drogę. Po włożeniu Charity Orb przy drzwiach wkroczysz do obszernego pomieszczenia, gdzie przyjdzie Ci walczyć z demonicznym "centaurem" - Ginghamphatts. Nie jest on specjalnie trudnym przeciwnikiem: po prostu po każdym zablokowanym ciosie wyjedź z własnym atakiem, uważać musisz tylko na to, by na Ciebie nie naskoczył lub pociągnął z kopyta - musisz być cały czas w ruchu (nie daj się zagonić pod ścianę); zauważ też, że po jego niektórych uderzeniach pojawia się złoto na ziemi, którego nie omieszkaj zbierać. Po pokonaniu "centaura" przejdź dalej, omiń leżącego na ziemi mężczyznę i w następnym pomieszczeniu zbierz złoto, MIRROR, i rozwiąż kolejną układankę, która znajduje się za skrzyniami (rozwal je) - dostaniesz Hyoujin-Yari Secret.



Wróć teraz do leżącego na ziemi mężczyzny i porozmawiaj z nim, a zabierze Cię do domu i podaruje RED RING.

Zerknij do sklepu - pojawiły się nowe przedmioty (m.in. HISTORY BOOK VOL.10* i ARTWORK #17). Porozmawiaj dwa razy z Ekei i daj mu FORK (dostaniesz ARTWORK #9), PIPE (dostaniesz ARTWORK #7) oraz CONFETTI. Udaj się teraz na południowy koniec wioski, a obok stajni zobaczysz chowającą się dziewczynę. Po drodze zagadaj trzy razy do kobiety w żółtym stroju - dostaniesz HISTORY BOOK VOL.2; porozmawiaj też z gościem, który blisko niej chodzi w tą i z powrotem, a otrzymasz BOUQUET. Pójdź teraz na pierwsze piętro karczmy i znów porozmawiaj z kryjącą się kobietą (jest na balkonie; pogadaj też z grubasem siedzącym naprzeciwko Kotaro, a dostaniesz PICK), pobiegnij za nią do kuźni i ponownie zagadaj; udaj się znów w pobliże stajni i teraz wreszcie uda Ci się ją złapać - otrzymasz BROKEN BELL - ten przedmiot daj Ekei. Pogadaj jeszcze z grubasem siedzącym przy stajni (dostaniesz MAGIC JEWEL) oraz z kobietą w ciemno-zielonym kimonie, przechodzącą co jakiś czas przed karczmą (dostaniesz SECRET MEDICINE). Teraz pójdź do sklepu i porozmawiaj z gościem stojącym obok dwóch ludzi siedzących na ziemi - da Ci CHALK. CHALK podaruj Ekei, a dostaniesz TALE OF THE HEIKE, ten przedmiot przekaż Magoichi, w zamian zyskując EMBLEM. EMBLEM da, Kotaro, za co dostaniesz MELON, który przekaż mężczyźnie, od którego dostałeś CHALK (nagrodzony za to zostaniesz nieco później). W karczmie kup od gościa POTASSIUM NITRATE MAP i daj Kotaro MUSIC BOX - dostaniesz ASHURA GARMENT, które podaruj Ekei (dostaniesz SUPER M.LIQUID). Wręcz Kotaro także FAIRY TALE BOOK, EUROPEAN HAT (powinieneś dostać STRATEGY BOOK), CLOTH, LEMON, KALEIDOSCOPE i KEIMYO HACHIMAKI (dostaniesz BURAITOU TECH.2). Magoichi podaruj STARTEGY BOOK, WESTERN BOOTS i MAGNETIC COMPASS, a Ekei - FUDO LEG GUARD (dostaniesz HYOUJIN-YARI TECH.2). Możesz teraz udać się na górską ścieżkę (pojawi się nowy typ przeciwników).

W jaskini porozmawiaj z pierwszym napotkanym człowiekiem, a dostaniesz DICE. Gdy dotrzesz do miejsca, w którym szkielet trzyma Kotaro, zabij przeciwnika i uratuj młodego ninja. Na rozdrożu skręć w dół, a w ślepym zaułku porozmawiaj z Ekei i daj mu PICK, w tym pomieszczeniu znajdziesz też na ścianie POTASSIUM NITRATE (zerknij na POTASSIUM NITRATE MAP - jest to oznaczone). Wróć się do Magoichi i daj mu POTASSIUM NITRATE, a następnie skieruj swe kroki w kierunku drugiego korytarza na rozdrożu. W końcu napotkasz Kotaro - obok niego znajdziesz POTASSIUM NITRATE. W pomieszczeniu, w którym walczyłeś z centaurem, przyjdzie Ci teraz borykać się z minotaurem i pająkiem (staraj się atakować go specjalami i z jak największej odległości - np. magicznym atakiem włóczni). Po walce daj Magoichi DICE, pójdź do końca jaskini pozbierać złoto oraz POTASSIUM NITRATE, a następnie podejdź do dziwnego urządzenia na ziemi, użyj RED RING i przejdź przez powstały otwór.

GIFU KEEP TOWER

Rozprawsz się z dwoma strażnikami i wkrocz do zamku. Zanim wejdziesz na górę, weź CRYSTAL BALL ze skrzyni; pojawisz się w znanym miejscu (grałeś w pierwszą część ONIMUSHA?). W środku zamku znajdziesz INCENSE. GIFU KEEP TOWER MAP (łucznika załatw z łuku:). Wybierz drzwi po lewej stronie - w małym pomieszczeniu znajduje się źródełko odnawiające energię magiczną, a także układanka liczbowa, której rozwiązanie wygląda tak:





Dostaniesz BROZNE MASK (RIGHT). Przejdź przez drzwi na północ, pokonaj wrogów i przejdź dalej. Znajdziesz kolejną układankę, za której rozwiązanie otrzymasz POWER JEWEL.

Na zablokowanych drzwiach połóż BRONZE MASK (RIGHT) i przejdź drzwiami obok Magic Mirror. Pod schodami znajdziesz HISTORY BOOK VOL.1, a na piętrze spotkasz Ekei - po walce odnajdziecie zaginioną córkę górnika (obejrzysz krótki filmik). Kontynuując podróż po zamku (pierwsze piętro) odnajdziesz skrzynkę z HERB oraz PURIFY CHARM (leży na stole i się błyszczy). Teraz cofnij się i przejdź przez drzwi znajdujące się pod schodami - ujrzysz zabitego ninja i porozmawiasz z jego duchem, weź DEMON'S HISTORY leżące na półce i daj zabitemu PURIFY CHARM, a będziesz mógł podnieść z ziemi BRONZE MASK (LEFT) - użyj tego przedmiotu tam, gdzie użyłeś BRONZE MASK (RIGHT) (na drzwiach), a wrota staną otworem. Za nimi zobaczysz filmik

staniesz do walki. Zanim przejdziesz przez bramę, zabierz MEDICINE ze skrzynki ukrytej w zaułku.

Staniesz do walki z demonem o imieniu Gogandantess - nie jesteś w stanie jej wygrać, lecz w pewnym momencie przyjdzie Ci z pomocą Oyu i uda Ci się uciec. Wyjdź po drabinie z jaskini i porozmawiaj z Oyu. Użyj FAITH ORB, które otrzymałeś od Oyu, na dziwnej kuli, a obejrzysz kolejny filmik - odjedziecie na mechanicznym koniu do wioski Imasho ..

PONOWNIE WIOSKA IMASHO

Gdy będziesz próbował opuścić teren stajni, zobaczysz filmik z Kotaro. Na targu pogadaj kilka razy z gościem posiadającym niebieski straganu, następnie kilka razy zagadaj do gościa posiadającego biały straganu i ponownie pomów z gościem od niebieskiego straganu - dostaniesz COMB (wręcz go Oyu, uprzednio z nią rozmawiając - dostaniesz SUPER M.LIQUID). W sklepie wykup wszystkie przedmioty (gdy wszystko kupisz, pogadaj ze sprzedawcą - da Ci WHITE NECKLACE, który odnawia Twoją energię, jeżeli stoisz i się nie ruszasz) i zagadaj ojca gościa, któremu dałeś wcześniej MELON - dostaniesz ORANGE NECKLACE (jego noszenie umożliwia Ci zbieranie ukrytych Red Souls - gdy zobaczysz wiszącą w powietrzu czerwoną kulkę energii, ściągnij dusze tak, jak z zabitych wrogów). Na targowisku zagadaj kilka razy do pijanego mnicha w kapeluszu, a dostaniesz TAIZO MANDALA; pogadaj też z gościem z koszem na plecach, który stoi obok stajni - dostaniesz GLASS. Wróć do tawerny, kup od gościa BLACK BEER, pogadaj z Magoichi i daj mu FOLDING FAN (otrzymasz ARTWORK #5) oraz GREEN PARROT (otrzymasz ARTWORK #6), a następnie wejdź na piętro, porozmawiaj z Oyu i daj jej BLACK BEER, ANCIENT DOCUMENTS, PANDORA'S BOX i DEAD FLOWERS (powstały z BOUQUET) - w zamian powinieneś dostać m.in. ARTWORK #1 i ARTWORK #2; daj jej też HARD BOOTS (dostaniesz SECRET MEDICINE). Teraz pogadaj z Ekei, daj mu NAUGHTY NOVEL - dostaniesz HIEN KYAHAN, które daj Kotaro = otrzymasz SUPER M.LIQUID. Pobiegnij do kopalni i porozmawiaj z jedynym gościem, który się tam kręci - dostaniesz LOADED DICE. Teraz porozdawaj przedmioty swoim ziomkom i udaj się na targowisko, by porozmawiać z kobietą trzymającą parasol. Akcja przeniesie się w znane miejsce...

YAGYU VILLAGE

Idź cały czas przed siebie - w zależności od tego, komu dałeś najwięcej właściwych przedmiotów, dana postać pomoże Ci w walce i dotarciu do jaskini. Zobaczysz scenkę brutalnego zabójstwa swojej matki i obejrzysz nieco dłuższy przerywnik filmowy. Podnieś z ziemi RING OF TAKAJO i wyjdź przed jaskinię. Jeżeli w trakcie wcześniejszej podróży pomagał Ci Magoichi - porozmawiaj z nim, a dostaniesz bombę, którą możesz rozsadzić fragment skały przy posągu, od którego dostałeś miecz Buraitou - znajdziesz tam GREEN NECKLACE (pozwala zobaczyć ukryte skrzynki z przedmiotami). Skieruj swe kroki do ruin własnego domu, które znajdują się na początku wioski (jeżeli wcześniej nie zdobyłeś wszystkich przedmiotów, możesz je zebrać teraz; znajdziesz też tam ukryty zasobnik z czerwonymi duszami). Gdy przejdziesz przez drugie drzwi, podejdź do szafy i użyj RING OF TAKAJO. Będzie czekała na Ciebie kolejna układanka - daj dwa razy LEFT, trzy razy TOP, dwa razy BOTTOM i raz RIGHT, a odkryjesz zejście do podziemi.

Przeskocz nad zapadnią, przetnij linki i uciekaj przed pułapką - zawiśnij na krawędzi nad kolcami i gdy ostrza przelecą nad Tobą, wyjdź, obróć się i biegnij na koniec korytarza, do ciemnego zaułku ..

FOG VALLEY

Idź przed siebie, i wesprzij się na sam szczyt - przy moście przyjdzie Ci z pomocą ktoś z drużyny. Za mostem znajdziesz skrzyneczki z HERB i FOG VALLEY MAP, a także Dragon Shrine - dostaniesz włócznię Senpunmaru. Cofnij się teraz na dół, rozwal zieloną barierę za pomocą nowej broni i weź NOBUNAGA'S KNOWLEDGE Wracając przez most spotkasz Oyu - porozmawiaj z nią po zabiciu przeciwników, a dostaniesz HERB. Wejdź do lasu.

UWAGA: jeżeli nie zobaczysz w drugiej lokacji unoszącego się żółtego przeciwnika, to zabłądź w lesie trzykrotnie, a udostępni się dla Ciebie misja z Kotaro (Twój współczynnik przyjaźni z Kotaro musi być wysoki). Jako Kotaro weź ze skrzyni BLUE BRACELET, dzięki któremu będziesz mógł zasysać wrogie dusze (punkty zostaną później przekazane Jubei). W kolejnej srebrnej skrzyni znajdziesz RED WEDGE - będziesz mógł użyć go obok drewnianego mostu (na czerwonym polu), by dostać się do RED PHANTOM REALM; składa się on z pięciu poziomów i możesz w nim zdobyć MEDICINE, RED STONE POLE STICK oraz BLUE WEDGE. Następnie utoruj sobie drogę do Dragon Shrine i obok znaku informującego wskocz na dodatkową drożkę. Nie zwracając uwagi na przeciwników podnieś zbroję STEALTH COSTUME i załóż ją; wyjdź z tej planszy, przebiegnij przez bajorko i przejdź przez drzwi - znajdziesz tutaj przejście do BLUE PHANTOM REALM (użyj BLUE WEDGE). BLUE PHANTOM REALM składa się z pięciu poziomów a znaleźć tu możesz MEDICINE, ROGA KUNAI oraz BLUE STONE POLE STICK. Wróć teraz do totemu i użyj na nim RED i BLUE STONE STICK, po czym wbiegnij do lasu.

Kluczem do tego, żeby nie zgubić się w lesie jest rozwalanie tych żółto-zielonych duchów - dopiero wtedy pokazują się prawdziwe ścieżki, którymi można wyjść z lasu. W pewnym momencie zaatakuje Cię to demoniczne babsko, które zabiło Twoją matkę, ale walczyć Ci przyjdzie ze znanym już centaurem. Tym razem jego ulubioną sztuczką jest taranowanie z zaskoczenia z różnych miejsc za krzakami - bądź po prostu bardzo mobilny, a nie powinno być problemów; gdy będziesz miał mało energii, przyjdzie Ci z pomocą ktoś z drużyny. Po walce dostaniesz NOBUNAGA'S REIGN; jeżeli jesteś dobrze zaprzyjaźniony z Ekei i Magoichi, zobaczysz scenę ich walki. Jeżeli Twój współczynnik przyjaźni z Magoichi jest najwyższy, skieruj się na w stronę bagna, a powinieneś go tutaj spotkać - po scence osłaniaj go, a po wybuchu będziesz mógł zebrać MAGIC i POWER JEWEL, porozmawiaj też jeszcze raz z Magoichi. Odbij przy bajorku w odnogę po prawej stronie - jeżeli Twój współczynnik przyjaźni z Oyu jest wysoki, będzie tu ona na Ciebie czekać; porozmawiaj z nią i daj "Yes" - w trakcie walki blokuj jej ciosy/uciekaj, kiedy ładuje swoją broń, a gdy przyjdzie kolej na atak z Twojej strony, pamiętaj, żeby nie uderzać jej, kiedy się przewróci (po walce dostaniesz nagrodę). Jeżeli jednak współczynnik przyjaźni nie z Oyu, lecz z Kotaro jest u Ciebie najwyższy, to spotkasz tutaj młodego ninja - podejdź do niego i porozmawiaj; pobiegnij następnie nad brzeg rzeki, a zobaczysz przeciwnika, który spożywa właśnie zaginionego gołąbka Kotaro. Załatw go (za pomocą critical attack - np. w momencie wrogiego ataku trzymaj "R1", uskocz i naciśnij "kwadrat"), zbierz przedmiot sprzed zniszczonych schodów i podaruj go Kotaro.



Podejdź do niebieskiej bariery i rozwal ją za pomocą miecza Buraitou, a będziesz mógł zebrać NOBUNAGA'S DIGNITY. Wróć się i przejdź przez bajorko. W zaułku po lewej stronie muru znajdziesz układankę, za rozwiązanie której otrzymasz SENPUNMARU SECRET

Podejdź do ekranu, pociągnij za dźwignię, a następnie umieść statuy: NOBUNAGA'S DIGNITY po lewej, NOBUNAGA'S KNOWLEDGE w środku, a NOBUNAGA'S REIGN po prawej stronie - otworzy się przejście do podziemi. Pokonaj przeciwników stojących Ci na drodze i przejdź przez wrota. Załatw tego dziwoląga (najlepiej używaj magicznych ataków), przejdź do następnego pomieszczenia, zbierz JUJUDORMAH S DIARY i "zasejwuj" w Magic Mirror. Za drzwiami po prawej stronie czeka na rozwałkę dobrze znana już Ci "laska". W trakcie walki z nią bądź przede wszystkim spokojny i nie śpiesz się - blokuj jej strzały/uskakuj przed nimi i staraj się pociągnąć z ciosu "góra+kwadrat". Kiedy na pole walki przybędzie Twój partner, sprawa powinna być prosta - dbaj tylko o to, żeby zachodzić przeciwnika z dwóch stron. Za wygraną otrzymasz HONESTY ORB. Podejdź do czerwonego światła na ścianie, wciśnij przełącznik, wejdź do jaskini i zbierz HERB ze skrzyni - teraz uzupełnij sobie do końca energię, gdyż... wpadniesz w pułapkę! Pomieszczenie wypełni się trującym gazem - uciekaj więc jak najszybciej przed siebie (załóż ORANGE NECKLACE - po drodze znajdziesz bardzo zasobną kulę z czerwonymi duszami, które możesz wyssać). Znajdziesz się na szczycie klifu, a po krótkim filmiku wyjdziesz w innej jaskini. Weź ze skrzyni ONI'S SACRED PLACE, podejdź do złotego przedmiotu i użyj na nim HONESTY ORB - zobaczysz kolejny, rewelacyjny filmik. Znajdziesz się w...

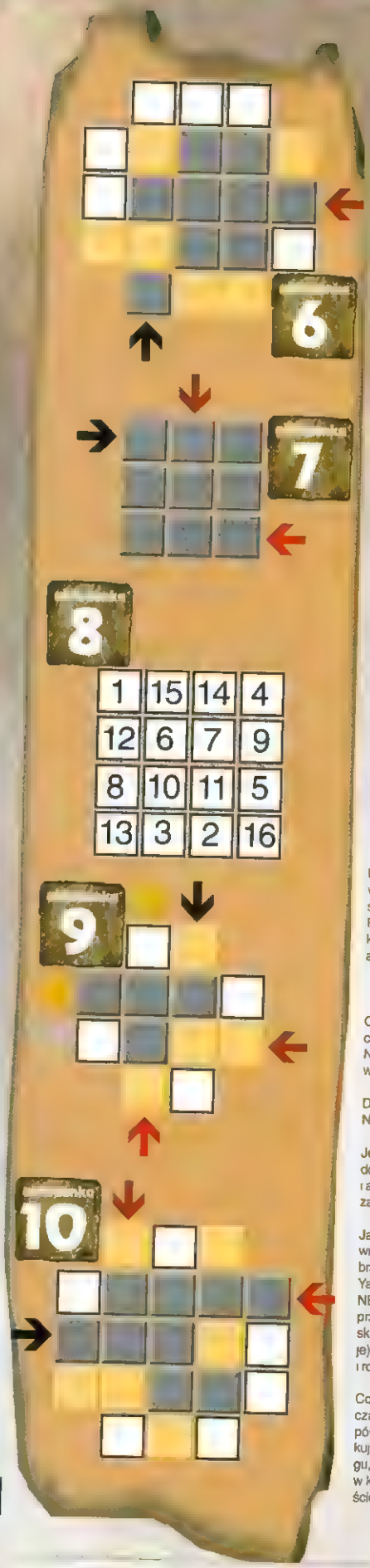
ONI'S SACRED PLACE

Na przywitanie - walka ze znanym już Ci Gogandantessem. Tym razem kluczem do sukcesu jest wykorzystywanie combosów poznanych dzięki X SECRET (X = nazwa broni, jeżeli posiadasz X SECRET, combo wykonujesz za pomocą kombinacji "dół,góra+kwadrat"). Tutaj polecam stosować najlepiej włócznię Hyoujin-Yari. Do akcji wtrąci się Oyu i po krótkiej scenie przyjdzie Ci nią sterować: pamiętaj, że możesz rzucać sztyletami za pomocą przycisku "L2" i jest to dość przydatna broń, a poza tym możesz potrójnie nacharge'ować swój miecz. Dzięki zaś posiada-









nu RED BRACELET zdolny jesteś też absorbować dusze (uwaga: Oyu nie może wzmocnić swej broni/pancerza za pomocą dusz, ale RED BRACELET zostanie później przekazany Yagyu i on przejmie zebrane dusze).

Biegnij najpierw korytarzem na północ i po rozprawieniu się z gigantami zabierz KEY PLATE, którego użyj na kracie w głównej hali - przed Dragon Shrine - a odblokowane zostaną zamknięte do tej pory drzwi. Wybierz te w prawym-dolnym rogu hali i biegnij przed siebie, aż do pomieszczenia z posągiem - zbierz tutaj ONI'S PLACE MAP #1 znajdujące się w skrzynce, ONI'S SUPER WEAPON leżące na półce, a także MEDICINE leżące na ziemi za posągiem po prawej stronie. Zejdź po drabinie, zbierz tarczę ADARGA ze skrzynki przy "akwarium" i wejdź w magiczną poświatę pozostałą po zabiciu tej wężowatej "hydry", a znajdziesz się na FOG BRIDGE. Tam znajdziesz miecz GRADIUS przy Magic Mirror, a w następnym pomieszczeniu poszukiwany SACRED FLUTE; wcześniej jednak będziesz musiał uporać się z dwoma minotaurami (tego większego atakuj metodą - nacharge'owany atak, odbiegnięcie do tyłu, ponowne naładowanie broni i znów atak). Teraz możesz wrócić na plażę do Yagyu.

Podejdź do Dragon Shrine i włóż rękę - otrzymasz nową broń, potężny młot Dokoutsui. Pójdź tą samą drogą, co Oyu. Możesz napotkać tu Ekei - po walce powiedz mu "Yes", a dostaniesz SENPUMARU TECH.2 lub DOKOUTSUI TECH.2. Idź jednak dalej drogą, którą szła Oyu, aż do pomieszczenia z akwarium; po pokonaniu wrogów rozbij barierę za pomocą młota i podnieś z ziemi CIRCLE KEY. Jeżeli Twój współczynnik przyjaźni z Oyu jest wysoki, pomoże Ci ona w trakcie walki, po której otrzymasz od niej HERB, jeżeli najbardziej przyjaźnisz się właśnie z Oyu, wróć do pomieszczenia z obrazami na ścianach - spotkasz ją tutaj. Porozmawiaj z nią i zabij przeciwnika, a odsłoni się dodatkowa plansza, gdzie znajdziesz RED NECKLACE (ten naszyjnik zwiększa ilość czerwonych dusz, które możesz zebrać w trakcie walk)

Wróć do głównej hali i tym razem pójdź przez drzwi po lewej stronie - przy Magic Mirror. Podnieś LIFT INSTRUCTIONS i MAGIC LIQUID leżący na ziemi. Stań pod czerwonym wiatrakiem, ustaw sobie broń na Senpunmaru i użyj ataku magicznego - uruchomisz wiatrak. Wejdź na windę, a zjedziesz w dół, gdzie znajdziesz ONI'S PLACE MAP #2. Wyjdź z pokoju przez drzwi - w następnym pomieszczeniu znajdziesz układankę, za rozwiązanie której dostaniesz strzelbę TANEGASHIMA.

układanka 7

Jeśli usłyszysz głos Ekei, to pójdź na koniec pomieszczenia (lewy-górny róg komnaty), a zobaczysz scenkę z Ekei i Magoichi - po pokonaniu przeciwnika znajdziesz w skrzynce YELLOW NECKLACE (dzięki niemu możesz wysysać większą ilość żółtych dusz). Wejdź po drabince i przejdź górą do kolejnego pomieszczenia - znajdziesz tutaj kolejną układankę (oraz UNIQUE MUSHROOMS za dziwnym stołem), której rozwiązanie wygląda tak:

układanka 8

Dostaniesz GOLDEN KEY - wróć się do pomieszczenia z taśmociągami, wejdź po drabince i użyj GOLDEN KEY na czerwonym panelu. Przeskocz po skrzynkach na drugą stronę i za pomocą CIRCLE KEY otwórz kolejne drzwi. Podnies z ziemi TOKICHIRO S MEMO #1 i podejdź do urządzenia. Naciśnij kolejno przyciski: drugi, czwarty, piąty, trzeci, pierwszy, drugi, czwarty, trzeci, a otworzy się portal Light Path, którym przeniesiesz się do...

GIFU'S CASTLE

Obejdź szczyt wieży, a znajdziesz ukryty, spory zasobnik z czerwonymi duszami (wymagany jest założony ORANGE NECKLACE, żeby go zobaczyć). Zejdź po drabince i rozwiąż kolejną zagadkę:

układanka 9

Dostaniesz TALISMAN, który raz Cię wskrzesi, jeżeli zginiesz w trakcie walki. Na dole znajdziesz GREEN WEDGE i Magic Mirror

Jeżeli Twój współczynnik przyjaźni z Ekei jest wysoki, będziesz miał dostęp do misji Ekei (podobnie jak Oyu, Ekei też może potrójnie naładować swoją broń i atakować na odległość za pomocą przycisku L2; możesz też zassysać dusze za pomocą YELLOW BRACELET, które później zostaną przekazane Jubei)

Jako Ekei zbierz GIFU EAST AREA MAP i YELLOW BRACELET. Na zewnątrz, przed bramą po lewej stronie znajdziesz CHERRY KEY; przejdź przez bramę, a następnie pójdź drogą, którą wcześniej dostałeś się w to miejsce jako Yagyu. Zbiegnij po krętych schodach w dół, zbierz MEDICINE, wróć na górę i wejdź do zamku. Po zabiciu "hydry" wejdź przez drzwi po prawej stronie (użyj CHERRY KEY), weź ze skrzyni naramienniki NIOH PROTECTOR (od razu załóż je), CRESCENT KEY, HUMAN AS FOOD, ARTWORK #12 i rozwiąż układankę - dostaniesz MAGIC JEWEL:

układanka 10

Cofnij się na zewnątrz zamku i skieruj się w stronę miejsca, w którym rozpocząłeś przygodę jako Ekei, lecz tym razem odbij w odnogę prowadzącą na północ i użyj CRESCENT KEY, by otworzyć drzwi. Nie zważając na wyskakujące z wody ryby pobiegnij do drugich drzwi. Kontynuuj podróż wzdłuż brzegu, aż dojdziesz do wodospadu - za nim znajdziesz we wnęce broń HALBERD, w którą się od razu wyposaż i wejdź do domku znajdującego się na końcu ścieżki. Zbierz HUNTING SCHEDULE, zejdź na dół i popłyń łódką. W środku budynku znajdziesz dużego minotaura, a także SNAKE KEY, ARTWORK #13, FORTINBRAS BOOK, GOLDEN EVIL STATUE.

- Możesz teraz wrócić do Jubei - drzwi otworzysz za pomocą SNAKE KEY

Jako Jubei rozwal barierę po prawej stronie za pomocą miecza Buraitou, a w pomieszczeniu znajdującym się za nią zbierz TOKICHIRO'S DIARY, ARTWORK #11. Stań na zielonej poświacie i użyj GREEN WEDGE - będziesz mógł dostać się do GREEN PHANTOM REALM. Składa się on z 10 poziomów i możesz znaleźć tu MEDICINE, PERFECT MEDICINE (odnawia całą energię życiową i magiczną) i PURPLE NECKLACE (ten naszyjnik sprawia, że tracisz mniej energii magicznej przy używaniu magicznego ataku danej broni). Przebiegnij po kładce nie zważając na "rybki" i skieruj się do zamku - wędruj do miejsca, w którym na początku gry uratowałeś dziecko gómika. Wejdź do pomieszczenia, w którym znalazłeś na stole PURIFY CHARM, rozwal młotem żółtą barierę i wejdź przez drzwi - znajdziesz tutaj układankę, za rozwiązanie której zdobędziesz DOKOUTSUI SECRET - specjalny cios dla młota.

układanka 11

Weź jeszcze MEDICINE i wracaj w kierunku wieży. Gdy będziesz we wschodniej części zamku, skieruj się w stronę drzwi zablokowanych przez barierę (odbij w prawo przed wejściem na drogę



prowadzącą wzdłuż brzegu do wodospadu). Barierę rozwalisz za pomocą włóczni Hyoujin-Yari. W środku znajdziesz GOURD i teleport, który przeniesie Cię do...

DEMON CAVE

Weź MEDICINE i odbij w odnogę odchodzącą na południe. Jeżeli Twój współczynnik przyjaźni z Kotaro jest wysoki, po zagłębieniu się w jaskinie zobaczysz scenkę z Kotaro i będziesz mógł dostać się do BLUE NECKLACE (dzięki temu naszyjnikowi szybciej ściągasz dusze) w nowoodkrytym pomieszczeniu; zobaczysz później kolejną scenkę i będziesz musiał pójść tą samą ścieżką, co ninja, by uniknąć pułapek. Jeżeli jednak Twój współczynnik przyjaźni nie z Kotaro, lecz z Magoichi jest wysoki, zobaczysz scenkę, po której przyjdzie Ci sterować Magoichi. Podnieś ze skrzyni GREEN BRACELET (zabawka analogiczna do wcześniejszych bransolet). Idź jedyną dostępną drogą, aż dojdziesz do hydrowatego potwora, zabić jest go najlepiej z wykorzystaniem ataku magicznego - po nim Magoichi może strzelać ciągłym ogniem. Przełącz dźwignię (jest tam, gdzie była "hydra"), a powstanie most. W pomieszczeniu z Magic Mirror znajdziesz RASHA GLOVES (załóż od razu) oraz DEMON CAVE MAP. Potężnego minotaura załatw podobnie jak hydrowatego stwora - użyj ataku magicznego i wal ciągłym ogniem, nie omieszkaj też korzystać z flash bombs (przycisk "L2"), by odepchnąć od siebie przeciwników. W dalszej części korytarza znajdziesz nową broń w skrzyni - miotacz ognia (FLAMETHROWER+FUEL) oraz GREAT POWDER TUBE. Wyposaż się od razu w miotacz (spróbuj pochodzić, trzymając "R1" - i już czujesz się jak w "Aliens":). Użyj GREAT POWDER TUBE na skamieniałym gościu znajdującym się obok Magic Mirror, a dostaniesz MEDICINE (zresztą używaj GREAT POWDER TUBE na każdej skamieniałej, napotkanej postaci). Gdy będziesz przechodził przez most, niewidzialny potwór zabierze Ci zdobyty przedmiot - załatw go jak najszybciej; jeżeli w pewnym momencie on zniknie, załatw wszystkich przeciwników, wyjdź i wejdź ponownie do tego pomieszczenia. Do walki z napotkanymi dalej łucznikami proponuje użyć też broni strzelającej, a nie miotacza. W końcu użyj GREAT POWDER TUBE na skamieniałym Jubei, a misja Magoichi zakończy się.

Odbij teraz w odnogę idącą w prawo, a dzięki GREAT POWDER TUBE użytym na posągu blokującym przejście będziesz mógł się dostać do kolejnej układanki:

układanka 12

Znajdziesz także HERB. Możesz teraz wrócić do teleportera i przenieść się do zamku. Kieruj się w stronę wodospadu i przepłyń łódką

na drugi brzeg. Wejdź do domku i za pomocą GREAT POWDER TUBE ożyw dwa ludzkie posągi blokujące przejście (porozmawiaj z nimi, a dostaniesz SECRET MEDICINE), po czym przejdź przez drzwi. Rozwiąż kolejną układankę - naciśnij kolejno przyciski: piąty, trzeci, czwarty, szósty, czwarty, szósty, siódmy, piąty, czwarty, drugi, pierwszy, trzeci, piąty, szósty, czwarty, drugi, trzeci, piąty i czwarty. Pojawi się nowy teleport, którym przeniesiesz się do..

THE ONI'S SACRED PLACE: THE BLOOD POND

układanka 13

Zbierz SPECIAL M.LIQUID i wkrocz do środka. Jeżeli wskutek wymiany przedmiotami udało Ci się zdobyć trzy FOSSILIZED BONE, użyj ich na pierwszych napotkanych drzwiach i rozwiąż układankę.

Otrzymasz za to BLACK NECKLACE, który sprawia (o ile go tylko masz założonego na sobie), że automatycznie wykonujesz Critical Attacks, choć odbiera Ci to troszkę energii. Wejdź w kolejne drzwi - znajduje się tutaj Magic Mirror oraz ONI'S PLACE MAP #3. Jeżeli twój współczynnik przyjaźni z Magorichi jest najwyższy, powinieneś go tu spotkać - porozmawiaj z nim i wybierz "Sword" - staniecie do zawodów, kto zabije więcej wrogów (zabijaj jak najszybciej, a później zagadaj do Magorichi). W labiryncie skręć w prawą odnogę, przejdź nią do przodu i odbij do zaułka po lewej stronie (musisz podskoczyć - jest ukryty na lewej ścianie). Znajdziesz tu kolejną układankę, rozwiązanie której zaowocuje zdobyciem MAGIC JEWEL

układanka 14

W ślepej ulicze maksymalnie po lewej stronie znajdziesz HERB; później udaj się jedyną drogą do wyjścia. Stań pod wentylatorem, przełącz broń na Senpunmaru, użyj magicznego ataku by uruchomić windę i wjedź do góry. Podnieś leżący na ziemi przedmiot (SCARLET KEY) i ARTWORK #14 leżący na skrzyni ze skarbami. Pójdź do głównej hali i wejdź do pomieszczenia, w którym uruchamiałeś wcześniej windę - jeżeli Twój współczynnik przyjaźni z Ekei jest wysoki, zobaczysz go siedzącego na ziemi. Porozmawiaj z nim, a okaże się, że poszukuje on STAMINA DRINK. Zjedź więc windą na dół, przebiegnij do drzwi na końcu pomieszczenia, górą do kolejnej komnaty - tej z układanką i dziwnym "stołem operacyjnym"; tutaj na ziemi znajdziesz STAMINA DRINK. Wróć i daj go Ekei, po czym znów przyjdź do tego pokoju - podejdź do drzwi i użyj SCARLET KEY [uwaga: jeżeli Twój współczynnik przyjaźni z Oyu jest wysoki, może się zdarzyć, że przy okazji tych wydarzeń usłyszysz krzyki, podążaj za nimi, a dojdziesz do uwięzionej Oyu - uzupełnij swoją energię i przełącz dźwignię - trzymaj klawisz, żeby całkowicie uwolnić Oyu (zabiera Ci to energię)]. Przejdź dalej, a zobaczysz filmik z Tokachiro i odkryjesz prawdziwą tożsamość Oyu. Weź SECRET MEDICINE i GOGANDANTESS SHIELD. W następnym pomieszczeniu czeka Cię walka z Gogandantessem. Od razu użyj SACRED FLUTE i dopiero wtedy przystąp do walki. Nie jest ona specjalnie trudna, a po wygraniu otrzymasz RESPECT ORB

układanka 15

W pomieszczeniu z rurami znajdziesz MEDICINE, HERB, a także układankę, za którą otrzymasz POWER JEWEL.

Otwórz drzwi, a znajdziesz się w obszernej, znanej już Ci hali. Podejdź do posągu i użyj RESPECT ORB. Zobaczysz wspaniały film renderowany. Podejdź do dziwnego urządzenia. Będziesz musiał kręcić równomiernie kółka za pomocą obu gałek analogowych, żeby otworzyć drzwi przed upływem czasu. Czeka Cię kolejny film renderowany, po którym wyspa przestanie istnieć, a Ty wraz z Oyu znajdziecie się na latającym statku. W lewym-górnym rogu znajdziesz na ziemi MAGIC LIQUID; rozwiąż też układankę.

układanka 16

Dostaniesz MAGIC JEWEL, przejdź przez drzwi, zbierz MEDICINE i wkrocz do kolejnego pomieszczenia. Przebiegnij wzdłuż taśmociągu i obejrzyj kolejny film renderowany. Sprawdź kokpit, a zobaczysz kolejne filmiki...

OSTATNIA WIZYTA W GIFU CASTLE

Weź z ziemi TOKICHIRO'S MEMO #3 i wejdź w drzwi po lewej stronie - jeżeli Twój współczynnik przyjaźni z Ekei jest wysoki, zobaczysz odpowiednią scenkę (uwaga: jeżeli współczynnik przyjaźni z Ekei jest niski, a wcześniej odmówiłeś Oyu lekcji fechtunku przy bajorku w FOG VALLEY, wydarzenia pójdą zupełnie innym torem... Zdobędziesz wtedy EKEI'S KEEPSAKE, ale sam Ekei zginie). Przejdź do kolejnego pomieszczenia, zbierz MEDICINE i wejdź po schodach na górę. Wejdź do pomieszczenia na szczycie wieży i podnieś ARTWORK #15 leżący na ławeczce oraz PURPLE WEDGE ze skrzyni. Wyjdź na zewnątrz i wejdź w drugie drzwi - tutaj mozesz przenieść się do PURPLE PHANTOM REALM. Jeżeli użyjesz PURPLE WEDGE stojąc na fioletowej poświacie, PURPLE PHANTOM REALM składa się z 21 poziomów i można w nim zdobyć miecz REKKA KEN, najpotężniejszą broń w całej grze. UWAGA: aby dostać się na 21 level, musisz włożyć nowo zdobyty miecz w szczelinę, która powstała wskutek pojawienia się tej broni. Znajdziesz tam FASHIONABLE GOODS - jeżeli ukończysz grę z rangą "S", dostaniesz dodatkowy strój dla Jubei (skórzane wdzianko + okularki przeciwsłoneczne, które zakładasz/ściągasz za pomocą "L2").

Wróć do pomieszczenia, w którym znalazłeś ARTWORK #15 i wyjdź po drabinie na dach (znajduje się w wąskim korytarzu, do którego wejście widać w prawym-górnym rogu). Załatw potwora wiszącego w powietrzu (najpierw do niego strzelaj, a gdy zejdzie niżej - walcz białą bronią), a dostaniesz GOLD SCALE, którego użyj przy złotym posągu. Dzięki temu zniknie bariera uniemożliwiająca wejście do głównej siedziby Nobunagi unoszącej się w powietrzu przy zamku. Wejdź więc do jej wnętrza (jest tu Magic Mirror i źródełko odnawiające energię magiczną). Wespnij się po drabinie. Czeka na Ciebie ostatnia walka z demonicznym centaurem - tym razem rozdzieli się (część latająca i nogi), przez co będziesz musiał bardziej uważać w trakcie swoich ataków na to, żeby zbytnio nie odsłonić się dla drugiego przeciwnika. Nie oszczędzaj energii magicznej.

Po wygraniu dostaniesz STRENGTH ORB. Zejdź po drabinie, podejdź do drzwi w filarze-rdzeniu na środku pomieszczenia i użyj STRENGTH ORB. Zbliża się końcówka - trzeba przetrzepać dupsko Nobunadze w jego demonicznej postaci. Gość jest potężny i lepiej, żebyś miał spora zasoby wszelkich pierdółek odnawiających energię. W trakcie walki trzymaj "R1" i w ten sposób się poruszaj - korzystaj z szybkich uskoków w daną stronę (szybko naciskaj "lewo" lub "prawo") i odpalaj swój cios, kiedy Nobunaga chybi swoim atakiem. Kiedy go trochę nabijesz, wzniesie się on w powietrze i stamtąd będzie napierał, korzystając z różnych ataków magicznych (BTW: czy niektóre jego zagrania nie kojarzą Ci się z tym, co Dante mógł wyprawiać w DEVIL MAY CRY?:). Jeżeli masz naboje do strzelby Tanegashimy, trzymaj się od niego z dala i strzelaj (ewentualnie możesz posłużyć się łukiem z ognistymi strzałami) - dobrze się sprawdza, gdy atakuje Cię on za pomocą piorunów (uskakujesz i walisz do niego ile wlezie). W sumie nieliczne są okazje, kiedy można go zaatakować za pomocą broni służącej do walki bezpośredniej - praktycznie tylko po jego chybionym ataku (NIE magicznym) choć niekiedy zlatuje on nieco niżej (np. w trakcie ataku meteorytami). Zwróć uwagę na to, że co jakiś czas gość będzie lądował na ołtarzu, aby się doładować mocą magiczną - to jest najlepszy dla Ciebie moment, aby go stuknąć. Kiedy klęczy i się ładuje, chroni go bariera - ustaw więc się naprzeciwko i naładuj maksymalnie swoją broń. W momencie, kiedy przestanie działać bariera ochronna ołtarza, wyjedź mu z nacharge'owanym atakiem. Najlepszą na niego bronią jest chyba Senpunmaru ze względu na magiczny atak - tornado (podchodź pod gościa i odpalaj pod nim; użyj także wtedy, gdy zaczyna się wznosić po skorzystaniu z ołtarza). Kiedy zaś Nobunaga używa tornado, puszczaj "R1" i tylko i wyłącznie uciekaj, nie myśląc o ofensywie. W trakcie walki z nim możesz zużyć wszystkie przedmioty odnawiające energię magiczną; do tego pamiętaj, że każda z broni ma swój oddzielny pasek tej energii, więc wykorzystaj cały dostępny arsenał. W końcu gość padnie na ziemię. Czyżby koniec? NIE!!! DOPIERO TERAZ ZACZYNA SIĘ PRAWDZIWA JATKA!!! Zobaczysz wyśmienity film, w którym Jubei dzięki pomocy Orbs przeistoczy się w swoją prawdziwą postać - demonicznego członka klanu Oni... Staniesz do niezwykle spektakularnej i znacznie odmiennej walki z potężną, przeistoczoną złotą statuą. Niemalże przez cały czas chodź trzymając "R1" - w ten sposób łatwo będziesz mógł omijać kule ogniste oraz kamienne kolumny wyskakujące z gleby (widać na ziemi czerwone miejsca, w których się one pojawią - po prostu uskakuj w jeden bok, by ominąć ten atak). Gdy statua będzie się rozpędzać do przodu, puszczaj "R1", obróć się i biegnij do tyłu. Latające twarze zestrzeliwuj, a jeżeli równocześnie statua zacznie iść w Twoim kierunku, uciekaj "głębokim zygzakiem" (od jednego brzegu do drugiego). Jeżeli zaatakuje Cię za pomocą dwóch promieni laserowych, poczekaj do ostatniej chwili i dopiero wtedy zrób podwójny uskok w daną stronę; chyba, że lecą one ruchem falowym - wtedy przeważnie można bezpiecznie ominąć je, stojąc idealnie po środku między nimi. Oczywiście nawalaj od siebie ile tylko wlezie przy każdej okazji - lecz przede wszystkim bądź cierpliwy. W końcu łeb statuy pęknie... Gratuluję! Właśnie ukończyłeś drugą część ONIMUSHA.□

Kali







The Thing



Czas zanużyć się w chłód Arktyki. Miotacz ognia w dłoń i pamiętaj, żeby zwracać uwagę na zachowanie T wojej drużyny. Nigdy nie wiadomo, kto i kiedy zaatakuje...

wydawca ..... Universal Interactive
gatunek ..... Przygodowa
liczba graczy 1
akcesoria 2318kB

Hej "rzeczoznawcy", przygotujcie się na ostrą przeprawę, bo gierka do najłatwiejszych nie należy. Zanim zaczniecie grać, uważnie przeczytajcie w opcjach o tym, co dane symbole w czasie gry reprezentują. Chodzi tu przede wszystkim o strach, panikę i zaufanie. Zdarza się, że Twoi koledzy będą umierali na serce albo strzelą sobie w łeb, bo ich po prostu źle potraktowałeś. Broń ich też przed atakami obcych - szczególnie medyków, bo za darmo odnawiają Ci energię (no, chyba że Ci nie ufają, ale to już Twój problem:). Sam pilnuj się przed mrozem (niebieski pasek energii) oraz przed brakiem amunicji.



LEVEL 1

LEVEL 2

LEVEL 3

Podążaj wzdłuż niebieskich świateł. W domku, ze skrzyni wypadną pająki. Rozwal je i zbierz gaśnicę (Save). Domek obok jest zamknięty, podążaj więc do tego na północ. Tam rozwal kogo trzeba i niech mechanik otworzy drzwi. Zagaś ogień i zbierz paliwo do miotacza. Daj miotacz Cruz'owi. Teraz idź do domku uprzednio zamkniętego - z boku są skrzynki. Rozwal je, a mechanik otworzy drzwi. W środku jest Pierce. Musisz odnaleźć trzy bloodtest kits. Zbierz ze stołu klucz i udaj się niebieską ścieżką za domek z Save'em. Tam - w niektórych - znajdziesz potrzebny przedmiot... Zwiedź okolicę. Z zaskrzyniami udaj się do Pierce'a. Sprawdź siebie i kolegów. Wyjdź na zewnątrz.



LEVEL 4

LEVEL 5

LEVEL 6



LEVEL 7

BOSS 1



LEVEL 8



THE THING

Save'em. W plątaninie korytarzy znajdziesz przycisk uaktywniający pierwszy panel w pokoju z Save'em. Udaj się tam i włącz go. Możesz wejść do laboratorium. Obejrzyj pomieszczenie i wyjdź drugimi drzwiami.

LEVEL 9

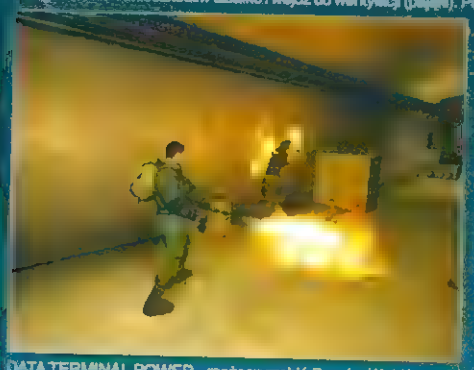
W sali są dwa walkery i kilka pająków. Pozbądź się ich i zbierz apteczki oraz blood-test kit. W sali po lewej stronie jest Price. Daj mu spluwę - otworzy dla Ciebie drzwi po prawej - dozbroi się. Wejdź w drzwi obok i zajdź na dół (Save). Postrzelaj drzwi w następującej kolejności: 9,8,6,3,2. Na końcu spotkasz Faradaya, którego trzeba uratować. Zostaw chłopaków przy Save'ie, a sam oczyść resztę terenu. Teraz już z chłopakami wróć na początek poziomu i zrób czystkę. Przez korytarz dojdziesz do następnego sklepu (uważaj na macki).

LEVEL 10

Budzisz się w laboratorium. Podłącz MEDIBAY POWER i uwolnij z sali obok Dixona. Po wyjściu z sali pojawi się walker. Zwab go do pomieszczenia i zamknij tam. Dixon otworzy przejście naprzeciwko dużej sali. Znajdziesz tam amunicję i broń. Podłącz STERILIZATION AREA POWER - uwolnisz Falcheka. Daj mu ammo. Podążajcie korytarzem - podłącz NORTH AREA POWER - uwolnisz Carlina (uważaj, jest zarażony, zwab go do sali z której uwolniłeś Falchekal). Obok laserów wciśnij pierwszy czwarty przycisk od lewej. Wejdź na chwilę do sali i szybko wyjdź. Wróć do pokoju z Save'em i załatw otwory działkiem. Wróć do dużej sali i uwolnij żołnierzy - jeden z nich jest zarażony. W jednej z cel jest granat. Rozwal ją i wejdź do szybu. Zbierz granaty i pozbądź się walkerów na dole. Zwolnij chłopaków. Niech Dixon naprawi komputer. Zdobyliście kod do windy.

LEVEL 11

Zabij komandosów i udaj się w lewo. Dojdziesz do sali z wózkami widłowymi. Dixon zneutralizuje wejście do pokoju z amunicją. W budce są apteczki i SNIPER CCTV (przy jego pomocy rozwal pająki). Teraz wróć na miejsce startu i udaj się w prawo. Kolejna jatka z komandosami. Po strzelaninie zostaw tylko snajperów, a sam unieszkodliw działko i wejdź do wentylacji (pająki). Po wyjściu z kanału biegnij szybko po schodach, inaczej spłoniesz. W następnym pomieszczeniu zabij pająki i obszukaj pokój (możesz ugasić pożar - w korytarzu znajdziesz amunicję). W pokoju z przyciskami wyjdź drugimi drzwiami na korytarz. Otwórz drzwi na wprost, wrzuć granat i uciekaj! Po wybuchu wejdź i napraw FUEL SUPPLY CONTROLS. W pokoju obok napraw PRESSURE TANK CONTROLS, a na górze zbierz amunicję i apteczkę. Aktywuj się przełączniki: najpierw włącz - walkery się spalą. Następnie 3,4 - otwierają drzwi do Tygrysa. Niech Dixon napra...

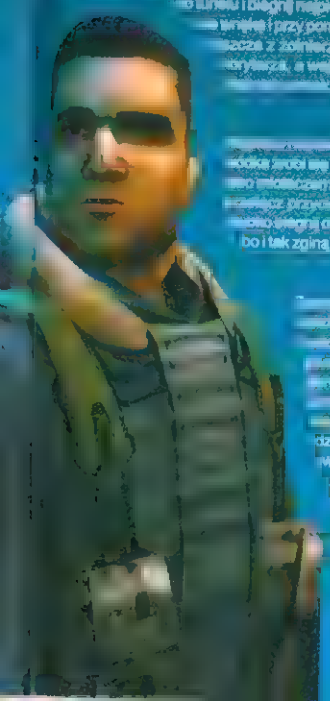


DATA TERMINAL POWER - musisz zrobić Save'a. Wejdź w nowo otwarty

LEVEL 12

...CENTRAL CONTROL...

...Zanim tam wejdziesz zabij zarażonego Falcheka. W następnej sali rozprawisz się z komandosami. W sali na górze jest Lovelle. Zrób sobie zastrzyk, to Cię uzdrowi. Daj mu spluwę i wróć do drugiego pokoju. Dixon naprawi panel. W pokoju czeka Tempie - uwolnij go i daj mu pistolet. Na dole jest pokój z amunicją. Save. Dalej musisz przejść przez podwójne drzwi, których pilnuje żołnierz. Zajdź po schodach na górę i ...nadbędziesz się wrzeszcząc w urządzenie przylegające do ściany i zostaw chłopaków. Sam wróć ...o tunelu i biegnij najpierw w prawo. Zajrzyj ...wejdź i przy pomocy kamery ...laserów i działek. Uważaj ...szcza z żołnierzami i biegnij ...korytarza, a wejdziecie do dużej ...



BOSS 1

...(robka zrobi się czerwona). Na sam koniec ...bo i tak zginą)

LEVEL 13

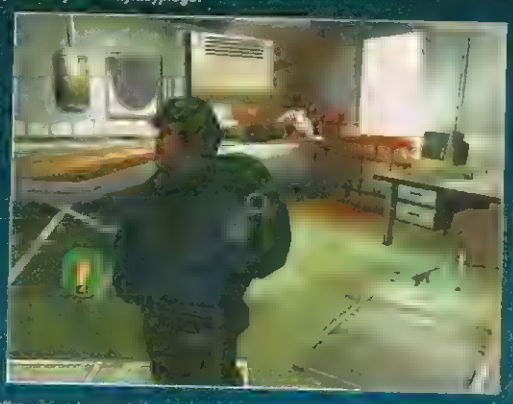
...dzięki czemu zdobędziesz hasło do drzwi z drugim Save'em i wyrzutnią granatów. Wróćcie teraz do miejsca, w którym można zejść po schodach i idźcie na dół. Podążajcie ostrożnie na przód, aż na drodze stanie Wam duże bydle - szabla je zniszczyć, by dostać się do klucza. Kluczem otworzysz drzwi do pokoju w którym znajduje się C-4 i laserka. Niestety, włączy się alarm. Uciekajcie z budynku drogą, którą się tu dostaliście.

LEVEL 14

Znowu zaczynasz na zewnątrz. Misja polega na wysadzeniu samolotów znajdujących się w pobliskich hangarach. Od miejsca startu udaj się od razu w lewo - tam znajdziesz hangary. Zadanie trzeba zakładać w pobliżu przedniego koła samolotu. Rób tak: najpierw eliminuj strażników, potem podkładaj bomby. Dopiero później udaj się do wieży znajdującej się między hangarami i przy pomocy karabinu snajperskiego strzelaj do C-4. Po akcji zwiedź cały budynek i znajdź Reedie. Pomóż mu i zabij obcych. Wyjdźcie na dwór (za ogrodzenie) i wejdź do szybu wentylacyjnego.

LEVEL 15

Wywab z domku goryla i zabij go. Napraw zasilanie w budce i wejdź do domku pozbierać amunicję i apteczki. Po gzymsie dostań się do szybu wentylacyjnego (pająki). Wyjdź z szybu i pomóż Cohenowi - zabij żołnierzy i pająki. Teraz bardzo ostrożnie schodź na dół uważając przede wszystkim na zwłoki z których ciągle wyłażą pająki. Uważaj też na żołnierzy i działka. Na samym dole przejdź przez drzwi i zniszcz dwa karabiny. W kolejnej sali zniszcz następne dwa działka, a z małego pokoju zabierz amunicję. Następne pomieszczenie to ...cztery karabiny maszynowe ...wejdź sali i dwa przy drzwiach. Gdy się z nimi ...wyjdź drzwi.



LEVEL 16

...dzisz się ...i zrzucasz się gaszonem. Jeden z nich jest zarażony ...dącie dalej - niech naprawi zasilanie do Save'a i zasilanie na górze, obok komputerów. Ty pozbierz wszystkie amunicji i obejrzyj komputery. Wyskoczy bestia: zabij ją i zbierz granaty. Zajdź na dół po schodach i pomóż Stollowi. "Popatrz" kamerą jak biegnie, otwórz mu drzwi, a karabinem maszynowym rozwal gniazda. Biegnij do niego, niestety musisz go zabić, bo jest już zarażony. Wejdź do następnego pomieszczenia. Aby wydostać się z zamkniętego pokoju napraw POWER SUPPLY, a następnie przy pomocy kamery rozwal zbiornik z gazem. Pozbierajcie co jest do zebrania i wbiegnij do czerwonego korytarza (uwaga na działka). W następnym pokoju spal wyłączniki i przełącz przycisk. W pokoju z kamerami możesz zobaczyć ustawienia strażników. Zaraz obok są skrzynki z amunicją. Obok w strzelnicy ...pewa OBSERVATION ROOM POWER. Poznaj Petka. Naprawi dla Ciebie drzwi do Save'a. Wróć ...

BOSS 2

...wrzelaj ...zobaczysz ...Szczerej do niego, a później spal go. Teraz wystarczy tylko spalić ...

LEVEL 17

...wybuchu ...

LEVEL 18

...wiadując tabuny żołnierzy ...zeczek. Zaczni zamocować uwagę na snajperów. Spotkasz Windows. Rozmowa z nim i z pokojem ...wybuchu zdarzy wszystko. Czeka Cię znowu ciężka przeprawa z żołnierzami ...zamknięte się skrzynki w których znajdą się ...ładunki wybuchowe. Na dziedzińcu jest ...wejdź ...w drugą ...w głąb ...Gdy wyjdziesz na ...zobaczysz ...pomiędzy ...ujrzysz ...kilka ...magazynu, odnów amunicję i przygotuj się na ...spotkanie ...w bazie.



SEANS 21

Kącik DVD

myszaq@psxextreme.pl



MYSZAQ: Kamera... Akcja! A tak, tak - w tym "Kąciku DVD" dominuje akcja. Rocky próbuje powrócić na rynek, i to w dwóch odsłonach. Podstarzały Stallone ma potencjał i mordę przepitego zakapiora, tylko jakoś nie może trafić na dobry scenariusz. Z "Get Carter" prawie mu się udało, tyle że film w zbyt wielu momentach nudzi. W Stanach obecnie do kin trafił "D-Tox" (Stallone gra tam zapijaczonego gliniarza) i choć też nie powala, to przynajmniej trzyma dobry, średni poziom i jako tako dynamiczną narrację. Może więc za dwa, trzy filmy Siły wróci do formy? A skoro jesteśmy przy formie, to trzeba przyznać, że Jackie Chan wciąż bardzo sprawnie radzi sobie w kinie akcji. Zresztą dla fanów obijania twarzy we wschodnim stylu znalazły się dwie całkiem udane, choć mocno różne (komedia i bardziej poważny, ostry, francuski obraz) produkcje. Zapraszam zatem do recenzji. (...) Sprawa, która powtarza się w mailach - dlaczego na PS2 niektóre płyty (po 40 - 50 minutach filmu) zaczynają ostro skakać, zacinać się, a czasami w ogóle się wyłączają? Pomijając oczywiście kwestię rys, chodzi tutaj o moment zamiany warstwy w płytach dwuwarstwowych. Otóż kiedy mamy do czynienia z DVD średniej jakości, laser konsoli przeskakując na drugą warstwę płyty, ma problemy z odczytaniem danych. Gubi się najzwyczajniej w świecie. Niestety w drugim PlayStation nie siedzi czytnik najwyższej klasy, za ciężkie banie, toteż czasami może zdarzyć się taki wypadek... Co ciekawe, Xbox również nie jest wolny od tego typu akcji. Cóż - obie konsole nie mogły być za drogie, więc teraz widać tego efekty uboczne. Trudno. (...) Na koniec nie będzie poradnika na co wybrać się do kina, bo po prostu (nie licząc "Raportu Mniejszość" i "Tożsamości Bourna") nie ma nic ciekawego, a w ogóle to Brad Pitt powinien dostać w ryja i niech go ktoś zakopie w lesie. Koleżka wycofał się tuż przed rozpoczęciem zdjęć do filmu "Fountain" - nowego, futurystycznego filmu w reżyserii Aronofsky'ego ("Pi", "Requiem dla snu"), by zagrać w ekranizacji "Iliady" Homera. No i całej produkcji (a miała to być konkurencja dla "Matrixa"), póki co, nie będzie. Super. Za to tuż po polskiej "Zemście", będziemy mogli zobaczyć Amerykanów. Ech!□

FAQ TECHNICZNY część 2

Witam! Ostatnio wpadłem na pomysł, aby na liście dyskusyjnej pl.rec.gry.konsole zachęcić Was do zadawania pytań na tematy techniczne związane z konsolami, kinem domowym przy użyciu naszych ukochanych konsolek itd. Czyli jak co działa, dlaczego jest tak, a nie inaczej, gdzie co buczy i co gra. Nastały ciężkie czasy. Ilość i tematyka pytań wprawiła mnie w stan osłupienia mocno powiązanego ze zwątpieniem w cel dydaktyczny moich artykułów. Ja tu piszę, staram się wtłoczyć w Wasze umysły podstawowe reguły technicznego świata, a tu zdarzają się takie teksty, że nie wiadomo za co się chwycić. Na szczęście stanowią niedużą część całości, więc łudzę się nadzieją, że moja pisanina tutaj, jednak coś Wam daje. No dobra, lecimy z tym koksem (w niektórych przypadkach zachowałem oryginalną pisownię, tak dla jaj - po prostu) {oki-doki - kor.:}.

1. Mam antenę TV, taka normalna, szerokopasmowa. Czy to, że antena jest posrebrzana lub pozłacana wpływa duzo na jakość odbioru ? I jeszcze to, zema inne kształty tych drutoof takich.

Odp.: Najlepiej działają anteny dachowe pomalowane farbą Hamerrite i posypane niebieskimi płatkami, które powodują zmianę polaryzacji i możliwość podsłuchiwania sąsiada z naprzeciwka. Co do "innych" kształtów tego i owego polecam wizytę u najbliższego kowala, jak trzeba to naprostuje, jak nie trzeba to wygnie.

2. Mam PS2 i telewizorek z wejściem RGB. Gdy odpalam importowane gry na PSX'a przez Action Replay 2 i gdy są one w NTSC obraz mi wyskakuje na górę ekranu i połowy obrazu nie widać:(. Nie mam niestety opcji centrowania obrazu. Czy to normalne, że tak dużo obrazu nie widać? I to tylko w grach z PSX'a w NTSC. Peesdwójkowe pozycje i PSX'owe w PAL-u chodzą już normalnie.

Odp.: No, niestety, sam kabel RGB nie wystarczy, aby telewizor poprawnie obsługiwał system NTSC, ponieważ różni się on od systemu PAL częstotliwością odświeżania obrazu. W PAL-u jest to 50 Hz (półobrazów na sekundę), w systemie NTSC jest to 60 Hz, więc odrobinę szybciej, między innymi dlatego gry w NTSC są trochę "gładsze i bardziej płynne". Niektóre giery oferują przełącznik systemów NTSC/PAL, jednak jeśli takiej opcji nie ma, wtedy jedynym rozwiązaniem jest kupno urządzenia zwanego NTSC-PAL Booster. Zamienia ono sygnał NTSC na PAL, więc problem znika, ale konwenter dysponuje tylko liniowym wyjściem audio-wideo (3x kabelek chinch) lub wyjściem antenowym (RF), co daje nam dużo słabszą jakość obrazu, niż kabelek RGB.

3. Posiadam PS2 + TV Trilux 21". Jako że chciałbym cieszyć się pełnią szczęścia z możliwości, jakie daje mi konsola i filmy DVD, postanowiłem kupić jakieś głośniki do mej konsolki. Póki co udało mi się zebrać 900 złotych i nie wiem jaki kupić zestaw.

Odp.: Mogę Ci podpowiedzieć odwiedzenie jakiegoś sklepu komputerowego. Takie zestawy głośników są bardzo popularne przy komputerach PC. Szukaj aktywnego (znaczy to, że posiadają własny wzmacniacz) zestawu 5 kolumn z subwooferem i wbudowanym procesorem dźwięku przestrzennego. Aby takie kolumny współpracowały z Playstation 2 muszą posiadać cyfrowe wejście optyczne (oznaczone OPTICAL IN). Dobrze jeśli będzie możliwość podłączenia innych urządzeń analogowych, np. telewizora, odtwarzacza CD lub komputera, czyli muszą być przynajmniej 2 wejścia liniowe dźwięku (AUX IN). Co do procesora dźwięku, to standardem jest Dolby ProLogic i Dolby Digital, a najlepiej gdyby był jeszcze najnowocześniejszy system DTS. Jednak 900 zł raczej nie wystarczy, chociaż ceny cały czas spadają i kto wie... Sprawdź ofertę dużych sieci, może tam coś znajdziesz.

4. Piszę do Ciebie z pewnym problemem. Ponieważ w infolinii Creative'a wprowadzono mnie w błąd, że owe głośniki można podłączyć do PS2, kupiłem je. Niestety, końcówka kabla spdif nie pasuje do konsoli. Zobaczyłem, że ma wejście podobne do kształtu kabla zwanego Fibre Optical Cable, ale z kolei głośniki nie mają takiego wejścia. Czy mogę gdzieś w Polsce dostać taką przejściówkę, czy też mam sprzedawać głośniki?

Odp.: Pisałem już o tym w "Kąciku DVD"... Istnieją konwentery zamieniające sygnał optyczny na koaksjalny i vice versa. Jeśli chcesz zachować głośniki, które kupiłeś, to musisz jeszcze zainwestować i dokupić taki konwenter. Szukaj w ofercie firmy HAMA. Do szczęścia potrzebny jeszcze będzie kabel optyczny (światłowód) i koaksjalny, aby spiąć głośniki z konsolą.

5. Witam. Może mnie pamiętasz - korespondowałem z Tobą w sprawie podłączenia mojej Czarnulki do wieży. Problem był taki, że konsola ma wyjście optyczne, a wieża tylko na 5 chinchy. Ale niedawno w "Extrimie" zamieściłeś zdjęcie tej przejściówki z optyka na chinch i, qrczę, to coś dla mnie. W związku z tym mam parę pytanek. Jeżeli kupię takową przejściówkę, to będę także musiał zakupić optyka, nie? Więc ile to wszystko razem będzie kosztowało? Czy to mi się w ogóle będzie opłacać? Nie chcę wyrzucić pieniędzy w błoto. Aha, czy te "koaxial" (czy jakoś tak) to normalne chinche, czy co? I czy jest tam 5 wyjść na nie?

Odp.: Troszkę się nam Czytelnik zamotał:). Jest tak: jeśli wieża ma 6 wejść opisanych jako 5.1 IN, oznacza to, że możemy podłączyć się tam sześcioma zdekodowanymi kanałami, ale to tylko w przypadku gdy posiadamy odtwarzacz DVD z wbudowanym dekoderem Dolby Digital i na jego tylnej ściance znajduje się 6 wyjść opisanych jako 5.1 OUT. Więc w tym przypadku nadal nie mamy możliwości podłączenia PS2 do takiego sprzętu i na nic zdają się konwentery sygnału optycznego na koaksjalny, ponieważ po konwersji nie otrzymujemy zdekodowanego na 6 kanałów sygnału, tylko ten sam cyfrowy, zamieniony ze światła lasera na słaby prąd elektryczny. W opisywanej sytuacji potrzebny jest procesor, który "rozłoży" sygnał cyfrowy na 6 kanałów, ale koszty takiego urządzenia powodują, że cała zabawa staje się nieopłacalna. A na pytanie "Czy ten DD jest naprawdę taki dobry?" odpowiem również pytaniem: wiesz jaka jest różnica w jeździe maluchem a "wypasionym" mercem? Mnie więcej właśnie taka jest różnica pomiędzy Dolby Digital a głośnikami telewizora.

6. Czy istnieje mozliwosc przegrania filmu z DVD na kasete VHS uzywajac do tego PS2 oraz standardowego magnetowidu?

Odp.: Chce kolega tak zwaną "kopię bezpieczeństwa" zrobić:)? Ponieważ wszystkie firmy wydające filmy DVD stosują zabezpieczenia przed kopiowaniem, więc oficjalnie się nie da. Ale u nas wszystko jest możliwe, to dlaczego skopiowanie filmu DVD na taśmę ma się nie powieść? Istnieją "korektory sygnału video", które załatwiają sprawę wszelkiego typu blokad i zabezpieczeń przy kopiowaniu. Wystarczy troszkę poszukać po sklepach i sprawa załatwiona.

Jak zwykle czekam na Wasze opinie i pytania. Wszystko ślijcie na adres: **rafal99@kki.net.pl** . Pozdrawiam.□ [paulb]



dystrybucja: TVP
reżyseria: Renny Harlin
występują: Sylvester Stallone, Kip Pardue, Til Schweiger, Burt Reynolds
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: akcja

WYŚCIG / DRIVEN

Stallone dwa razy proszę! "Wyścig" to jego druga próba powrotu do biznesu. I dobrze, niech wraca, tylko czemu, u licha, w takich produkcjach, jak ta?! O ile jeszcze same wyścigi F1 prezentują się całkiem dynamicznie, o tyle pomysł na większość wypadków wzięto chyba z dobranocki. Bolidy fruwają w powietrzu, przelatują setki metrów, topią się w jeziorze, które niewiadomo skąd się wzięło tak blisko toru itd. Może i efekty od strony technicznej nie wyglądają najgorzej, ale co to za kosmosy? Brakuje tylko Pokemonów... O samej fabule nawet nie chce mi się pisać - jednowymiarowe postacie (od razu wiadomo, kto jest dobry, a kto zły, co zrobi młody narwaniec i jak na to zareaguje stary wyjadacz wyścigów, czyli Sly), mało czytelne relacje... Jedynie Til Shweiger coś próbuje tu robić. Samych dodatków nie wrzucono za wiele (zwiastuny, wywiady), ale przynajmniej można się dowiedzieć, że swego czasu Stallone zainteresowany był nakręceniem biografii niejakiego Senny - legendy wyścigów F1. Niestety nie udało mu się... Tak czy siak, to chyba wyjaśnia pomysł na ten film. Byłoby jednak lepiej, gdyby w nim nie grał. Zdecydowanie radzę wybrać "Get Carter", bo tam przynajmniej całość jako tako trzyma się kupy ■ [myq]

Dodatki: reportaż z planu, komentarz Stallone'a, zwiastun kinowy, galeria

5-



dystrybucja: TVP
reżyseria: Stephen T. Kay
występują: Sylvester Stallone, Miranda Richardson, Mickey Rourke, Michael Caine, Rhona Mitra
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: sensacyjny

GET CARTER

Pomysł był dobry. Naprawdę. [illegible] azach (to chyba pierwszy raz, kiedy Sly [illegible] dowiaduje się o śmierci brata, pos[illegible] Las Vegas, którzy chcą go [illegible] na wysokości zadania - fi[illegible] akcji i tony nudnych [illegible] coś w sobie - bo niby nudny i przegadany, [illegible] pościg samochodowy, walka z klubie), [illegible] przypakowany Rourke [illegible] Rhona Mitra [illegible] Szkoda [illegible] [myq]

Dodatki: [illegible]

6



dystrybucja: [illegible]
reżyseria: Chris Nahon
występują: Jet Li, Bridget [illegible], Tchéky Karyo, Max Ryan
dźwięk: Dolby Digital [illegible]
gatunek: akcja

POCAŁUNEK SMOKA / KISS OF THE DRAGON

[illegible]

Dodatki: [illegible]



dystrybucja: Warner Bros. Poland
reżyseria: Brett Ratner
występują: Jackie Chan, Chris Tucker, [illegible], Don Cheadle
dźwięk: Dolby [illegible] Surround 2.0 (lektor)
[illegible]

GODZINY SZCZYTU 2 / RUSH HOUR 2

Dość mocno promowana edycja DVD - pierwsza wprowadzająca na rynek standard polskiego lektora. I jak to w końcu się udało? Nienajgorzej, choć szczerze powiedziawszy głos w systemie Dolby Surround 2.0 trochę drażni (wypada jakoś tak sztucznie), gdy całe tło wali z głośników w DD 5.1. Można się przyzwyczaić, ale mam nadzieję, że kolejne takie lokalizacje będą już miały całą ścieżkę audio w normalnym, jednolitym formacie. Ciężzy za to - i to niezmiernie - bardzo bogato rozbudowana opcja materiałów dodatkowych. Można sobie obejrzeć, jak Jackie Chan zmagał się z angielskimi dialogami, włączyć reportaż o kulturze Wschodu, zwiedzić Hong Kong, obczaić powstawanie scen akcji (polecam przyjrzeć się jak takie kino wygląda od kuchni), ewentualnie wysłuchać komentarz reżysera, który rozwodzi się nad zawiłościami fabuły (bo ona wcale przecież nie jest tylko po to, by pokazać kolejne, akrobatyczne wyczyny Jackie'ego i idiotyczne okrzyki Tuckera - skądże znowu!). Same sceny walki wypadają dynamicznie i choć Chan ewidentnie ma już trochę na karku, to wciąż zadziwia sprawnością, pomysłowością (choć część patentów powtarza) i lekkim humorem, wrzucanym niemal w każde obijanie ryjów (skoki przez fotele, czy przejście przez lufcik w kratach rozwala!). Jeśli klimat pierwszej części przypadł Ci do gustu, "Godziny Szczytu 2" z pewnością Ci się spodobają [illegible] [myq]

Dodatki: [illegible] Wschodu, sceny niewykorzystane, komentarze ekipy filmowej, zwiastuny kinowe, filmografie aktorów, moda w "Godzinach Szczytu 2" [illegible] macje o barierach językowych

7

NEWS

■ Szykuje się ciekawe wydanie pierwszej części "Władcy Pierścieni". 4 płyty DVD, 30 minut więcej samego filmu, dźwięk w systemie DTS 6.1, polski lektor w DD 5.1, 6 godzin materiałów dodatkowych. Ufff - będzie co oglądać! Przede wszystkim znajdziesz tu całe morze filmów dokumentalnych (praktycznie o wszystkim), do tego 10 minut materiału o "Dwóch Wieżach", galerie, teledysk i tym podobne. Wszystko 22 listopada. Warto czekać. [myq]

■ Vin Diesel, łysy bandzior z "Pich Black" i "Szybcy i Wściekli", uderza z dość ciekawym kinem akcji. "xXx", bo taki jest właśnie tytuł filmu (czy tylko mi kojarzy się to z "przyrodniczym kinem"?), przedstawia losy Cage'a - koleżki ciągle poszukującego najmocniejszych wrażeń, żyjącego na krawędzi, który zostaje zmuszony przez rządową agencję NSA do infiltracji najniebezpieczniejszej z rosyjskich mafii. Szybka akcja, duże spluwy, akrobatyczne popisy Diesela - tak to przedstawia się w skrócie. Co ciekawe, w roli agenta rządowego, który sprawuje piecze nad całym projektem, wystąpił Samuel L. Jackson. Może faktycznie warto będzie zwrócić uwagę na ten obraz? Premiera w Stanach właśnie miała miejsce, edycję DVD zaplanowano na początek lata 2003. I tyle. [myq]

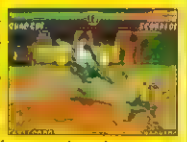
■ Tymczasem u nas do kolekcji DVD ma trafić film "Showtime". Obraz może nie rewelacyjny, ale z pewnością da się obejrzeć... De Niro jako twardy i doświadczony gliniarz oraz Murphy w roli narwanego, mocno kombinującego "krawężnika". Do tego konwencja programu typu reality-show wciągająca obu policjantów w idiotyczne widowisko (jest nawet pokój zwierzeń!) i świat mediów. Z dodatków warto będzie zobaczyć sceny niewykorzystane i posłuchać komentarzy twórców filmu. Październik - wtedy będzie można zastanowić się nad wypożyczeniem. [myq]

■ Fincher na DVD! A dokładniej to jego najnowszy obraz - "Azyl" - już w październiku trafi do naszych czytników. Niestety, w porównaniu do "Siedem", "Gry" czy "Podziemnego Kręgu" fabuła tutaj wypada dość blado. Brakuje nieco klimatu, mroczniejszych wątków i ogólnego, fincherowskiego zagmatwania. Szkoda. Mimo to Jodie Foster i Forest Whitaker jakoś się tam sprawdzają i thriller trzyma w napięciu. Szkoda, że dodatki mało zajmują (filmografie, zwiastuny, menu interaktywne). [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnili:

KĄCIK GBA 16

GAME BOY ADVANCE
PIGUŁA 'NIUSÓW'



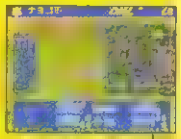
Najnowsza, piąta już (pomijając "wynalazki" w stylu TRILOGY czy MYTHOLOGIES) część najbardziej brutalnej bijatyki w historii trafi na GBA. Odpowiedzialny za "adwensową" wersję SPY HUNTER, jeden z oddziałów MIDWAY pracuje nad grą już od kilku miesięcy, czego efekt widoczny jest na screenach - dwuwymiarowe postacie poruszające się po przestrzennych arenach, dynamiczne najazdy kamery, bryzgająca krew, cienie czy odbicia w podłodze prezentują się naprawdę nieźle i pozostaje mieć nadzieję, że oprawie dorówna grywalność. Oprócz znanych postaci (Scorpion, Sonia, Jax...) w grze pojawi się kilku nowych wojowników (Wuan Chi z MK4, Kenshi), będzie też tryb Multiplayer. Premiera równocześnie z wersją na duże konsole, a więc już w grudniu. [KILu]



Na kilka tygodni przed premierą advance'owej wersji SUPER MONKEY BALL JR, SEGA zasypało nas nowymi materiałami z gry. W tej chwili jest już pewne iż kieszonkowy SMB będzie tak podobny do GaCkowego pierwowzoru jak to tylko możliwe. REALISM (developer) umieściło w grze ponad 60 trójwymiarowych labiryntów, trzy poziomy trudności, cztery małpki i tylez samo multiplayerowych mini-gierek (zabrakło niestety znanego z GCN lotu do celu). Dużą wagę przywiązano do sterowania - wciskając przyciski A i B będziemy mogli wpływać na czułość d-pada, co może nie zastąpi analogowej gałki, jednak z pewnością uczyni zabawę mniej frustrującą. Premiera prawdopodobnie już pod koniec miesiąca. [KILu]



Po ostatniej porażce wciekły N. Tropy postanowił połączyć siły z nie mniej nikczemnym N. Trance. W wyniku ich działań przyjaciele Crasha stracili pamięć i przeszli na stronę zła, dając przy okazji VICARIOUS VISIONS materiał na kolejną advance'ową grę z Jabłkokradem w roli głównej. CRASH BANDICOOT 2: N-TRANCED zawierać ma 8 zróżnicowanych światów (40 leveli), zupełnie nowe mini-gry (także Multiplayer), nowe rodzaje skrzynek i ruchy postaci, nie zabraknie też pojazdów (plecakopter, narty wodne, rakieta, znana z CB5 kula...). Gra trafi do sprzedaży w przyszłym roku, powyżej jeden z pierwszych screenów. [KILu]



SQUARE pokazało pierwsze screeny z CHOCOBO LAND: A GAME OF DICE - sequela PSX'owej strategii CHOCOBO DE DICE wydanej wyłącznie w Japonii 3 lata temu. W stosunku do pierwowzoru przemodelowano nieco system gry, usprawniono też system Save'owania. Gra posiadać też będzie tryb Multiplayer dla czterech Graczy, a pojawi się na japońskim rynku w grudniu. [KILu]

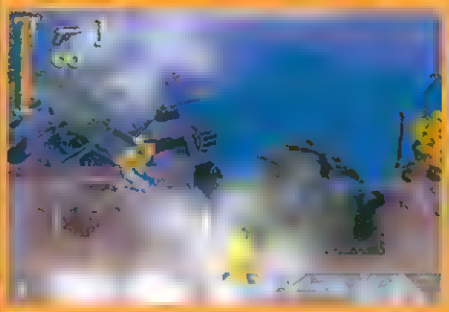
Przy okazji wyciekły kolejne informacje na temat FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE - gra nie będzie wierną konwersją z PSX, choć opowiedziana w niej historia oparta będzie na tej znanej z oryginału. Reszta pozostanie bez zmian, tak więc o uproszczeniach w (genialnym) systemie gry nie ma mowy. SQUARE uruchomiło też oficjalną stronę gry - www.fft-a.com. Znajdziecie na niej informacje dotyczące postaci i fabuły, artworki i screeny. Data premiery anglojęzycznej wersji FFTA nie została ustalona, nieoficjalnie mówi się o połowie 2003. [KILu]



Seria HARVEST MOON towarzyszyła konsolom Nintendo "od zawsze", więc pojawienie się wersji na GBA było tylko kwestią czasu. I rzeczywiście - VICTOR INTERACTIVE opublikowało właśnie pierwsze screeny z HM: FRIEND OF MINERAL TOWN, kolejnej części symulatora rolnika. Gra będzie bardziej złożona, niż poprzedniczki (to właśnie uproszczenia "zabiły" HM na PS2...), dodatkowo bardzo istotną rolę ma odgrywać możliwość linkowania z wersją na GameCube. Nowy HM trafi na japońskie półki na początku 2003 r. [KILu]

TUROK EVOLUTION
ewolucja wsteczna?

Gdyby nie to, że dobrych gier FPP jest na GBA pod dostatkiem, ACCLAIM prawdopodobnie zdecydowałoby się na stworzenie kolejnego FPS-a. Stało się jednak inaczej, być może w obawie przed mocną konkurencją, lub po prostu przez chęć bycia oryginalną, firma postanowiła zrobić klasyczną strzelankę 2D w stylu "idę w prawo i naparzam we wszystko co się rusza". Posunięcie to jak najbardziej słuszne, gdyż na GBA brakuje takich gier, a nowy TUROK jest na





tyle dobry, że skutecznie zapełnia tę lukę. Zaznaczam jednak od razu, iż gra jest trudna, a końcowe plansze to czysty hardcore - przeciwnicy są bardzo wytrwali i zazwyczaj atakują w grupach, w dodatku odradzają się gdy opuścimy dany obszar. Co gorsza, śmierć naszej uzbrojonej po zęby (16 broni!) postaci, wpadnięcie w pułapkę etc. oznacza zabawę od początku planszy, co mniej wytrwałych Graczy z pewnością doprowadzi do furii. Pamiętający CONTRE hardcore'owcy będą jednak w siódmym niebie szczególnie po zlinkowaniu konsol i odpaleniu trybu Cooperative. Parę słów o wykonaniu: grafika i efekty zachwycają, krzyki postaci miłe łechcą zmysł słuchu, za to muzyka jest zaledwie poprawna. Mankamentem jest konieczność spisywania długich passwordów. Ogólnie gra jest naprawdę niezła. Czy jednak warto wydawać na nią dwie stówki w sytuacji, gdy za kilka miesięcy ukaże się METAL SLUG, a na horyzoncie mają czy kilka innych killerów? Na to pytanie odpowiedz sobie, Drogi Czytelniku, sam...□ [KILu]



GAME BOY ADVANCE WERDYKT

ACCLAIM — 2D SHOOTER

8 — poziom trudn. (dla hardKORowców)

7 — potrafi być frustrująca

7

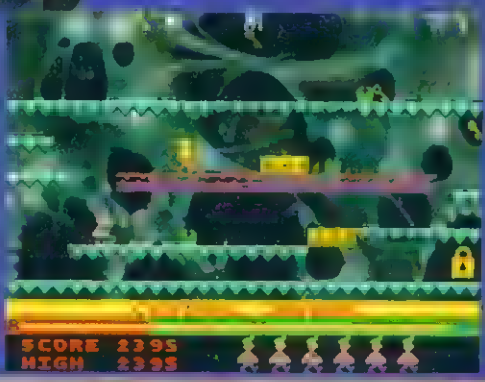
7+

PERYFERIA: 1-2 GRACZY (MULTICARTRIDGE)

Manic Miner
Manic powraca jak bumerang

MANIC MINER - przez niektórych uznawany jest za ojca platformerów, przez kilkadziesiąt lat regularnie ukazywał się w wielu mutacjach na różne konsole. Nawet gdy oficjalni developerzy nie byli zainteresowani odgrzewaniem "kotleta", to prawdziwi fani różnych systemów tworzyli własne wersje tej gry.

Pierwotny MANIC MINER, który po raz pierwszy ukazał się na ZX Spectrum, przyniósł producentowi - Blue Byte - wielką sławę i pieniądze. Gra została sprzedana w ponad 2-milionowym nakładzie, co wówczas oznaczało ogromny sukces. Dziś wszyscy posiadacze GBA otrzymują kolejny remake tej wspaniałej gry. W zestawie otrzymujemy dwie jej wersje: "Original" - czyli dokładnie ten sam układ poziomów, jaki zastosowany został w pierwotnej wersji na ZX Spectrum, oraz Enhanced - czyli wersja rozszerzona, z dodatkowymi poziomami. Zasady gry oraz sposób sterowania nie uległy zmianie. Nadal głównym zadaniem naszego górnika jest ukończenie 20 poziomów (w wersji Original), które wbrew pozorom do najłatwiejszych nie należą. Aby ukończyć level musimy uzbierać wszystkie przedmioty znajdujące się na planszy i udać się do wyjścia. Gra wymaga wielu godzin treningu, a przejście niektórych plansz jest możliwe tylko i wyłącznie przy dokładnie zaplanowanym "systemie".



BREATH OF FIRE

odgrzewany kotlet

Widać, by coś dobrego zaczyna się dziać w kwestii RPeGów na GBA - SQUARE najwyraźniej przeprosiło się z NINTENDO (przynajmniej w kwestii "kieszonsolki"), a i zaczynają pojawiać się odgrzewane pozycje sprzed lat. Jedną z nich jest BREATH OF FIRE - gierka powstała w 1994 roku za sprawą CAPCOM (choć z inicjatywy "Kwadratowych"), stanowiąca preludium do całej serii. W owym czasie odniosła ona spory sukces, głównie za sprawą paru innowacji, choć w ogólnych założeniach nie była niczym niezwykłym. I to widać również (a raczej przede wszystkim) teraz - pomijając przeciętną, zarówno pod kątem SNES-a, jak i GBA, oprawę graficzną i dźwiękową, tryb prowadzenia akcji jest klasyczny aż do bólu. Zacznijmy jednak od początku, czyli od fabuły... Dawno temu na świecie pojawiła się pewna wredna bogini - Tyr, zaś pragnące pozyskać jej względy smocze klany (ludzi obdarzonych smoczymi mocami) zaczęły się wzajemnie wyżynać, do czasu aż pojawił się hero, który wraz z siedmioma towarzyszami uwięził Tyr za pomocą sześciu magicznych kluczy i wraz z klanem Smoków Światła zaprowadził pokój na świecie. Teraz tragedia zaczyna się na nowo - klan Smoków Ciemności postanowił objąć władzę nad światem, zabrał się więc za poszukiwanie kluczy i wyżynanie pozostałych szczepów, od Light Dragons począwszy. I tak po ataku na ich wioskę przejmujemy kontrolę nad jakimś szczylem, który z miejsca zostaje mianowany wybawcą ludzkości i wysłany na misję pokrzyżowania planów złego szefa Dark Dragons. W czasie wędrówki do celu, jego najczęstszym zadaniem staje się pomaganie komu popadnie - a to oczyszcza zamek z upiorów, a to wyrywa księżniczkę z rąk złego czarnoksiężnika, a to znów odblokowuje koryto rzeki, przesuwa górę... no, może trochę się zagalopowałem, ale ideę chyba pojmujecie. Dodawszy do tego prymitywne dialogi i obłędną częstotliwość starć otrzymujemy klasyczną mieszankę, w której zadaniem Gracza jest ciągłe parcie do przodu po trupach setek przeciwników. Dołączanie do drużyny kolejnych postaci sprowadzane prostych zagadek. Co prawda na drodze umiejętność przemian w różne smocze formy (choć małym to aktywuje się dopiero w późniejszej fazie gry), doba podzielona jest na dzień i noc, można łowić ryby i ganiać za zwierzątkami po mapie świata (nawiasem mówiąc - dość rozległego), to jednak klasyczny schemat pozostaje... czy to? Prawdę mówiąc w BOF grało mi się całkiem przyjemnie - być może owa "klasyczność" powodowała, że automat naciskałem przyciski, koncentrując się jedynie na owym nieustannym parciu do przodu, nie zwracając uwagi na szczątkową fabułę i prosty system. Taki jest urok old-schoolów: straszliwie wymuły wręcz, a jednak nadal wciągający! [Star]







GAME BOY ADVANCE WERDYKT — CAPCOM — RPG

5 6 6

powrót do przeszłości | prosta fabuła

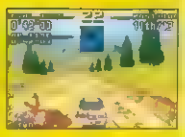
PERYFERIA: 1 GRACZ

6

GAME BOY ADVANCE

PIGUŁA 'NIUSÓW'

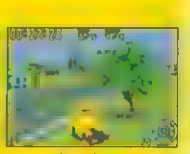
Słynna arcade'owa ścigałka, znana też z PC i Saturna - SEGA RALLY - już niedługo, bo 19 grudnia pojawi się na GBA. Kieszonkowa wersja zawierać będzie większość znanych z pierwowzoru trybów i tras, taki sam pozostanie też charakterystyczny dla serii model jazdy. Nie zabraknie oczywiście nowości. Bardzo ciekawie zapowiada się Multiplayer (4 Graczy), który w jednym z trybów wymagać będzie tylko jednej kopii gry, ciekawostką jest też system passwordów - po przejechaniu mistrzostw otrzymamy kod, który po wpisaniu na oficjalnej stronie gry umieści nas w ogólnoświatowym rankingu. [KILu]



Po zobaczeniu bazooki do SNES-a, DeCekowych marakasów i wędki oraz gigantycznego kontrolera przygotowanego z myślą o STELL BATTALION (X) myślałem, że w kwestii akcesoriów nic nie jest mnie w stanie zaskoczyć. Byłem w błędzie - mało znana firma ProPlay wypuściła właśnie RallyBoy, czyli... kierownicę dla GBA. Kółko ma 20 cm średnicy i kilkunastostopniowy kąt skrętu, a jego instalacja sprowadza się do wciśnięcia samej konsolki w specjalny slot w centralnej części urządzenia. Brakuje tylko pedałów i czegoś, co zastąpiłoby malutki ekranik GBA. Jacys chętni..? [KILu]



Wielkie ciężarówki na małym GBA? Dlaczego nie ? Z takiego założenia wyszedł odpowiedzialny za ARTIFACT team ENGINE SOFTWARE pracujący obecnie nad TRUCK nietypową ścigałką z grafiką w stylu Mode 7. Konkrety - zmienne warunki pogodowe, Multiplayer dla czterech Graczy, 5 aut do wyboru i ok. 20 klasycznych, jak i otwartych (jazda z punktu A do B, rozjazdy i skróty) tarów. Premiera w Europie w przyszłym roku. [KILu]



Jak podają różne internetowe źródła, trwają prace nad konwersją jednej z lepszych chodzonych bijatyk z konsoli Sega Mega Drive / Genesis na kieszonsolkę NINTENDO - COMIX ZONE. Gra zachwyca przede wszystkim niekonwencjonalnym designem - nasz bohater porusza się po "stronach" komiksu (autorstwa Sketcha Turnera) i młóci wszystko, co stanie mu na drodze. Rewelacja! [skizo]

SILENT SCOPE

Wyprodukowany przez KONAMI [illegible] znajdujący się tuż przed nim ekran. Nieco później gra została przekonwertowana na DC i PS2 (gdzie ze względu na brak możliwości podpięcia guna nie zdobyła już takiej popularności), by w końcu trafić na GBA. Port zawiera wszystkie wady i zalety oryginału, a więc typową dla gier automatowych, wysoką chwilową grywalność, niezłą grafikę, która jednak w wersji na GBA nie jest [illegible] trójwymiarowa, lecz składa się ze statycznych wyświetlanych po kolei lokacji, a także - niestety - niezbyt dużą żywotność. Na szczęście twórcy odpowiednio wcześnie zauważyli, że grę da się zaliczyć w pół godzinki i dodali kilka niedostępnych na automacie trybów, a także zaplanowali rozgrywkę w taki sposób, by przejście wszystkiego na 100% wymagało co najmniej kilkakrotnego ukończenia "arkejdu". Ciekawie rozwiązano kwestię sterowania - trzymając B możemy szybko przesuwać celownik po ekranie, dopiero po puszczeniu klawisza nasza broń przełącza się w tryb snajperski, umożliwiając precyzyjne "zdejmowanie" nawet najdalej znajdujących się przeciwników. Tu niestety pojawia się problem - ekranik GBA jest mały ciemny, co sprawia, że po godzinie grania nasze oczy odmawiają posłuszeństwa. W dobrym świetle gra się jednak świetnie dlatego... co tu dużo mówić: polecam!



GAME BOY ADVANCE WERDYKT — KONAMI — CELOWNICZEK

7 7 8

grywalność, nowe tryby | za krótka, ciemny ekran

PERYFERIA: 1-4 GRACZY

7+

Grafika została znacznie podrasowana, a podkłady bardzo dobrze komponują się z poszczególnymi etapami. Graficy z odwalili kawał dobrej roboty, a przy okazji nie zburzyli oldschoolowego klimatu. W trakcie gry przygrywa nam oryginalna ścieżka dźwiękowa, również trochę podrasowana. Nie można się jednak dziwić, bo choć oryginalny "soundtrack" ze Specca (elektroart z 1983 r.) niejednego dinozaura powaliłby z nóg, to jednak współczesna młodzież mogłaby jej nie strawić.









MANIC MINER to typowy "must have". Nie wyobrażam sobie żadnego fana platformerów, który nie spędziłby choć kilka godzin z kultowym Willy. Gra jest wielka, maksymalnie wciągająca i - co najważniejsze - wymaga logicznego myślenia. Oldskool never die! [skizo]

GAME BOY ADVANCE WERDYKT — JESTER — PLATFORMÓWKA

7 6 9

waga o każdej porze dnia i nocy | za mało poziomów

PERYFERIA: 1 GRACZ

8+

Kącik SPORTOWY



Bom dias! Siatkarze polecieli już na finały MŚ do odległej Argentyny, w radiu od kilku dni słyszę o "lasce ostrej jak tabasco", a nasi narodowi kopacze dokonali niemożliwego i pokonali, w dodatku na wyjeździe, jedną z silniejszych drużyn europejskich! Tak, tak - dziś nie ma przecież, jak głoszą nasze mądre trenerskie głowy (plus jeden śmieszny pan rysujący takie fajne strzałeczki na ekranie!), słabych drużyn, a to, że u nich w bramce stoi listonosz, w pomocy biegają hodowcy drobiu i w ataku czeka na podanie prawdziwie groźny bankier, to nic! Hmm, powiem Wam szczerze, że w pewnym momencie zacząłem już wierzyć w remis:). (...) Dzięki obecności na ECTS-ie, dane mi było szarpnąć kilka kontrolnych meczów w PES2! Co nieco napisałem o niej w relacji z targów, drugie co nieco znajdziecie w "Kąciku..." Trochę zasysa i oby to było tylko coś nie tak z moją głową - czekać trzeba na premierę i wierzyć, że wersja sklepowa odstawi bądź przynajmniej wyrówna poziom WE6. Uwaga! Bardzo ważne słowo: jeśli ktoś nie dostał kart pocztowych/faksu (do zwrotu bądź wygranej), niech uderza na mój numer telefonu/maila, będę sprawdzał. Ave! [Shivus]

Thanks to: [illegible] Kapuszon, Gerwazy, jego pasikoni, Poranny, Baska z Żar, Brzyda, Adam Romaniak, Jolka, no cos Ty, zapomniałbym o Bankowcu, na a. Kapek i wszystkich tych, którzy wysłali maile, a ja "przypadkowo" i prze "nieuwagę" skasowałem.

POWIEDZONKA KOMENTATORÓW

Mundial jest dawno za nami, ale chyba warto sobie przypomnieć jeden z jego najbardziej kolorowych aspektów - barwne potknięcia komentatorów. Było tego całkiem sporo, poniżej najbardziej "kwaśne kawałki". Tej [kose]

"Sędzia nie przerywa meczu, choć podaję pierwsze ofiary" (Cherwacja-Meksyk)

"Środkowanie na świeżutkiego Rapaica" (Cherwacja-Meksyk)

"Paloncie próbuje kasować Jarniego" (Cherwacja-Meksyk)

"Hernandez rzuca się na przeciwnika jak Ostatni Mohikanin" (Cherwacja-Meksyk)

"Koreańczycy przenieśli kierunek ciężaru na swoją połowę" (Polska-Korea)

"Zurawski [illegible] [illegible] silne" (Polska-Korea)

"Przegrajmy pierwszą potyczkę na Mistrzostwach Świata i mamy nadzieję, że rzeczywiście pierwszą potyczkę" (Wł. Szaranowicz po meczu Polska-Korea)

"Eto'o źle uderzył piłkę głową" (Kamerun-Arabia Saudyjska)

"Władimir Bieszstosnych strzela i mamy 1:1, mimo że gola nie ma!" (Japonia-Rosja)

"Powtórka sytuacji z którą próbowali przed momentem" (Polska-Portugalia)

"Świerczewski mógł rozciągnąć Bąka do boku" (Polska-Portugalia)

"Senegalczycy efektownie stanęli" (Senegal-Urugwaj)

"Senegalczycy ciągną ostro" (Senegal-Urugwaj)

"Forlan strzelił obok słupka Senegalczyków" (Senegal-Urugwaj)

"Trener dał strzelić gola nogami swoich piłkarzy" (Arabia Saudyjska-Irlandia)

"Xavieres popychał rywala na ręce" (Ekwador-Chorwacja)

"Kostarykańczycy potrafią dochodzić do pozycji strzeleckich" (Kostaryka-Brazylia)

"Wykorzystajmy teraz Pietra Warnera" (Wł. Szaranowicz w pomeczowym studiu)

"Nasi obrońcy zablokowali środek dostępu do bramki naszego pola karnego" (Polska-USA)

"Trafił do siatki obok bramki" (Polska-USA)

"Heskey zjadł rywala, mówiąc w cudzysłowie" (Dania-Anglia)

"Amerykanie jakby bardziej pewniejsi" (USA-Meksyk)

"W klasyfikacji żółtych kartek jest 1:1 tak samo jak w meczu, w którym jest bezbramkowy remis"

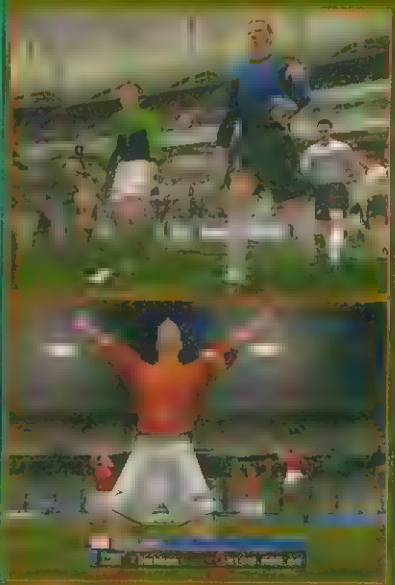
"Na posterunku był Ramelow, a także spaleny" (Niemcy-Korea)

"Rivaldo prezentuje strzał spod kolana, z krótkiej nogi" (Brazylia-Turcja)

"Po tym niesamowitym zagraniu Alen będzie nazywany nie Władcą Pierścieni, a Księciem Zmarnowanych Okazji"

PRO EVO SOCCER 2

[illegible] z [illegible] w PES2 na ECTS-ie [illegible] z tegoż ostatniego, tutaj chciałbym tylko uzupełnić najważniejsze informacje oraz pokazać więcej fotek zdjęć. Pozostańmy wreszcie nazwiska nowych gości odpowiedzialnych za nowe [illegible] tych to: Peter Drackley, który pracuje dla brytyjskiej stacji ITV, a także Trever Brooking, widujący się w BBC. Hmm, powiem tak - tego drugiego miałem okazję kilka razy posłuchać i ma optymalnego sędziowa z Wysp (z dziećmi pod rękę, ha?). Drackleya nie znam, w każdym razie mam nadzieję, że wreszcie nie będzie potrzeby wyłączania komentarza jeszcze przed meczem. Na stronach KONAMI widać nic nie ma w kwestii ewentualnej wersji PES2 na PS1 [illegible]





SPARRING PARTNER

- Poszukuję osób chętnych do współtworzenia strony WWW o konsolach. Mile widziana/widziane osoba lub osoby znające się zwłaszcza na grach sportowych. Mój adres: nmdp@interia.pl Maciek.
- szukam chętnych do szarpnięcia w WE6 z Lidzbarka lub okolic, tel. 0505 450 483

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Grałem w czwartego TONY'ego i powiem Wam szczerze, że panowie z ACTIVISION troszeczkę się zakręcili - tam nie ma praktycznie nic nowego! Może i mapy obszerniejsze, może i obiektów więcej, ale w gruncie rzeczy rozgrywka to dokładna kalka części trzeciej. No, właśnie. A propos tej ostatniej, coś aktywność spadła w poprzednich kilku tygodniach niemal do zera i jak tak dalej pójdzie, to listonoszka nie będzie miała co dźwigać, a tego byśmy przecież nie chcieli. Pomóżcie pani listonosze schudnąć! Hmm, za dużo kawy dziś wypiłem - czas na rekordy. Wpis jest jeden, za to wyjątkowo konkretny: Maciek poprawił - i to o niezłe sumy - dobrych kilka wyników. Zerknijcie w tabelkę, ja na szybko wręczam odpowiednią nagrodę i zmykam straszyć gdzie indziej.

Rekordy za "całość"		
FOUNDRY	15,906,790	Maciej "Doman" Domiński, Kraków
LOS ANGELES	16,032,095	Grzegorz "Grego" Kuchnia, Nowy Sącz
RIO DE JANEIRO	43,890,387	Maciej "Doman" Domiński, Kraków
SUBURBIA	17,994,451	Maciek Witkowski, Starg. Szczeciński
SKATER ISLAND	16,680,363	Dariusz "Zorro" Wróblewski, Chełm
AIRPORT	25,479,900	Grzegorz "Grego" Kuchnia, Nowy Sącz
CANADA	19,050,201	Adam "Topola" Topolski, Warszawa
TOKYO	24,596,935	Maciej "Doman" Domiński, Kraków
DOWNHILL	11,120,540	Adam "Topola" Topolski, Warszawa
Rekord za jeden trik		
FOUNDRY	11,879,285	Maciek Witkowski, Starg. Szczeciński
LOS ANGELES	11,762,368	Dariusz "Zorro" Wróblewski, Chełm
RIO DE JANEIRO	25,482,933	Grzegorz "Grego" Kuchnia, Nowy Sącz
SUBURBIA	15,511,860	Maciek Witkowski, Starg. Szczeciński
SKATER ISLAND	15,060,478	Maciej "Doman" Domiński, Kraków
AIRPORT	17,583,150	Dariusz "Zorro" Wróblewski, Chełm
CANADA	[illegible]	Adam "Topola" Topolski, Warszawa
TOKYO	16,981,636	Dariusz "Zorro" Wróblewski, Chełm
DOWNHILL	8,910,698	Maciej "Doman" Domiński, Kraków

TELEXTREME

Whoohaa! Zadanie sprzed miesiąca było na tyle hardcore'owe, że i tak spodziewałem się znacznie mniejszej liczby odpowiedzi. Serii sportów ekstremalnych wymieniliście ogółem tyle, że sam już teraz nie wiem co znaczą poszczególne skróty, ale co tam - fajnie jest! Przytaczać ich nie będę, bo Ściera nie zgodził się na poszerzenie w tym numerze "Kącika..." do sześciu stron, napiszcie mu że ma prze... :). A pytanie na dziś:

KTÓRA GRA, JAKO PIERWSZA MIAŁA WYKUPIONĄ LICENCJĘ ZAWODOWEJ (DOWOLNEJ) ORGANIZACJI SPORTOWEJ?

Na poprawne i niepoprawne odpowiedzi czekam do dnia 18 października. Dzwonić lub SMS-ować (najprostszy sposób - ze zwięźle podaną odpowiedzią, imieniem, nazwiskiem oraz pełnym adresem) można na numer telefonu: **0600 454 768**. Ave!

IDEALNA GRA SKATEBOARDINGOWA... OKIEM CZYTELNIKA

Ludzkiem, widocznie się zmęczyły, też od razu Wasza aktywność wzrosła, aż miło! Jednocześnie mam wrażenie w "Kącika..." więcej miejsca, z uwagi na brak "Branki miesiąca" (Hawwa mi coś kabluje, że nikt nic nie nadesłał!), korzystając więc z tego wrzucam bardzo fajny i ciekawy list od Łukasza (odezwij się po nagrodę), który przedstawił swoją wizję IGS:

"[...] Prawdą jest, że gier traktujących o desce zbyt wiele nie ma, a to tego prawie wszystkie opinujący się na podobnym schemacie. Czyli pro-skaterzy, zadania, triki i combosy, levele itd. To było młodzieżowe w czasach pierwszego TONY'ego, a nie dziś, kiedy masy Graczy żądają nowych wrażeń. To właśnie sami NEVERSOFTu włożcie przy na półki konsolowych sklepików i... d**a blada, bo powinno że gra się w to świetnie, to nijak nie widać postępu gatunkowego. Opinia rzecz biorąc Idealna Gra Skateboardingowa (IGS) powinna oferować Graczom masę zabawy za sprawą swobody. O co chodzi jakby? Swobody we wszystkim co robimy, niezależnie czy to zaliczanie konkursy, wykonywanie zadań, bicia rekordów itd. IGS to nie zbiór kilku mniej lub bardziej ciekawych levelli, tylko jeden, wielka metropolia, coś na miarę Liberty City z GTA3. Czy skaterzy jeżdżą po artystycznych linoleach, lub po śniegu, jak ma to miejsce w THPS3? Tiaaa... Ja chcę świecić po mieście, takim ogromnym, zapełnionym przechodniami, samochodami, no i mu się rozumieć kolegami po fachu, gdzie możliwy jest wjazd do każdego zaułka i ciemnej uliczki. Owe miasto powinno być architektonicznie realne, czyli wyglądać tak, jak wyglądają miasta. Męczy mnie już kosmiczny wygląd niektórych levelli TONY'ego, gdzie pełno rampy, rurek i innych skoczni, mijak najczęściej się do realizmu. Oczywiście, jak na miasto przystało, powinny w nim być zatłoczone ulice, centra handlowe, fabryki, dzielnice mieszkalne, parki, latnisko, dworzec, no i skateparki (najlepiej kilka). IGS powinna być wzbogacona o masę nowych trików wykonywanych w znany wszystkim sposób. Dodatkowo chętnie widziałbym trikl - jak to nazywam - sytuacyjne, które polegałyby na naciśnięciu oddzielnego przycisku przy dowolnym elemencie świata gry. Na przykład możliwość zlepania się jakiegoś auta (ski: jest zaimplementowane w THPS4), wykonanie dowolnego obrotu na kimpie lub wskoczenia magomi na murek i wykonanie salta w przód z lądowaniem na drodze (jeśli ktoś widział wideo Mike'a Vallely z Black Label, to wie o co chodzi). Przy tym IGS powinna skłaniać się bardziej w stronę symulacji niż arcade. Dlatego chętnie poeksperymentowałbym kosmiczne długie combosy z THPS3 (wystarczy spojrzeć do tabeli w "Kącika..."!:) na rzecz krótszych lecz trudniejszych do wykonania. Samo szukanie kolejnych elementów do combo powinno wymagać głowkowania i dalszej znajomości terenu. Nawiązując dalej o trikach, to chętnie widziałbym w IGS zwiększą ilość trików. Chociaż idealnie wykonać Kickflipa, to najpierw wykonać go określoną ilość razy, aby postać go sobie przyswoiła, zupełnie jak w RPG. Im trudniejszy trik, tym trudniej się go nauczyć. Co więcej, w IGS trik trikowi równy być nie powinien, bo na przykład 360 Hoolflip to nie to samo, co 360 Hoolflip z 20-stopniowych schodów; mam tu na myśli zaprzestanie różnicy w trudności w wykonywaniu poszczególnych ewolucji.

Kontynuując, przejdźmy do statystyk. Jak w RPG cudny rozwijać można by za punkty doświadczenia, przy czym inwestując w jedną cechę nie rozwijamy drugiej. W efekcie nie otrzymamy idealnego zawodnika, a każde kolejne podejście zaowocuje innym, unikalnym skaterem. Jeśli już przy postaciach jesteśmy, to oczywiście 'prawdziwe' nie można zakończyć, tylko że chciałbym widzieć ich w nieco innej roli. W IGS tworzymy swojego bohatera, za by poprzez tryb kariery uczynić z niego równego wyjątkowca jak Hawk i spółka. A 'prosty' w tym całym mieście są NPC, ludkami którzy sobie mieszkają, śmigają na deskach, dają G wskazówki, wyzywają na pojedynki, organizują turnieje itd. A my w najlepsze zaliczamy kolejne zadania trybu kariery. Z zadań płynie doświadczenie oraz forsa. Wiadomo co z doświadczeniem, ale co z kasą? Ano za dolca kupimy sobie nowe deszki, deseczki, wystartujemy w ulicznych zawodach, zapłacimy za wiele rzeczy i w ogóle lepiej mieć kasę niż jej nie mieć:). Jeżeli mowa o zadaniach, to tych w IGS musi być od groma. Zaczynając od prostych, jak na przykład zawiezienie laski chorej babci mieszkającej po drugiej stronie ciemnego parku:), dostarczenie pizzy na czas, rozwiezienie gazet, przez rekordy punktowe, wygrywanie mniejszych i większych konkursów, na niszczenie radiowozów i malowanie graffiti na posterunku policji kończąc. Naturalnie IGS musi zawierać masę zadań czysto technicznych. Tutaj wzorem serii DAVE MIRRA chętnie widziałbym podział na stopnie trudności, np. od Easy do Hardcore. Co do grafiki IGS, to słowo "teksturalistyczne" pasuje jak ulał, no, może bez przesady, ale graficznie powinna być realistycznie na maksa. Ro zet shading i inne tego typu fajerwerki w tym przypadku byłyby raczej niewypałem. Po drugie IGS powinna cechować się szczegółowością wykonania, takie detale jak łatające włosy i koszulki byłyby mile widziane. A co powiesz na spadającą z głowy czapkę przy zaliczeniu konkretnej ofiary? Tak właśnie prezentuje się moje prywatne zdanie na temat idealnej Gry Skateboardingowej. Mając do dyspozycji taki tytuł mógłbym zamknąć się na trzy spusty, odciąć od świata żywych i grać do upadłego. [...]"

Łukasz "Bogus" Bogaj



NO COMMENTS

Dnia któregoś wesołego, szarpiąc w WE6 i zastanawiając się nad jego błędami, postanowiłem między innymi zerknąć w pocztę, która napłynęła listownie do "Kącika...". I... boom! Jeden z naszych Czytelników z Mysłowic machnął tak znakomity materiał, że postanowiłem Wam go przytoczyć w nieco skróconej formie, praktycznie bez komentarza, wtrącając się tylko - dla zasady:) - w dwóch, czy trzech fragmentach. Kitul, dla Ciebie pod i Memorka, a wszystkich zapraszam do lektury, bo naprawdę niektóre rzeczy wylapane są znakomicie i zastanawiam się nawet, czy nie podesłać kilku wybranych patentów chłopkom z KONAMI. Gra ma tyle (?) błędów, ale ostatnie zdanie jest najlepsze i wyraża pełen stan ducha autora:). Zapraszam:

"[...] Troszeczkę się wkurzyłem i postanowiłem napisać "małe co nieco". Chodzi konkretnie o WINNING ELEVEN 6, konkretnie zaś o te wszystkie "ochy" i "achy", jaka to ona nie jest genialna, świetna i prawie pozbawiona wad (w Twoich opisach prawie ich nie widać albo są to błahostki nie mające wiele wspólnego z rozgrywką). Tymczasem wg mnie sprawa ma się troszeczkę inaczej. Oczywiście jako fanatyk futbolu i całej serii ISS zgodzę się co do tego, że ta gra jest świetna, jednak akurat ta część posiada takie "bajerki", że czasami mam ochotę prz...fasolić padem o ścianę (ski: to tak jak Ściera, gdy ciągle przegrywa:). Od samego początku tego nie widać, ale po rozegraniu BARDZO wielu spotkań człowiek zaczyna widzieć również niedociągnięcia. Troszkę pewnie przynudziłem, więc przechodzę do konkretów:

- zachowanie się obrońców podczas podań przeciwnika "trójkątem" - z czymś takim nie spotkałem się w poprzednich częściach; uwidacznia się to szczególnie gdy szarpię z żywym przeciwnikiem, wykorzystującym podanie "w uliczkę" znacznie częściej niż konsola. Chodzi o to, że zawodnicy często zamiast przeciąć lot piłki, która przelatuje koło ich nogi, albo ewentualnie przejąć, gapią się tylko głupio lub wylatują nie wiadomo po co do przodu! Oczywiście nie zdarza się to zbyt często, ale nie zmienia to faktu, że straciłem w ten sposób wiele goli. Dla mnie to największa bolączka WE6 (nie mnie nie denerwowało w poprzednich częściach, jak właśnie ów fakt w najnowszej odsłonie).

- dochodzenie do bezpańskich piłek, zwłaszcza po jakichś odbiciach, rykoszetach - nie wiem też o co tutaj chodzi. Zdarzało mi się - i to często - że zawodnik zamiast dojść do takiej piłki zaczął się dosłownie trząść i opamiętywał dopiero kiedy ktoś inny już do piłki doszedł! (ski: może za Motion Capture tego "ruchu" trzęsącego odpowiada któryś z naszych reprezentantów:). Również bywało i tak, że najbliższy zawodnik nie reagował na przełączanie (gram na Manual, jak chyba większość Graczy). I tutaj należy wspomnieć o kolejnej rzeczy:

- przełączanie się zawodników - czasami za cholerę nie idzie przełączyć na konkretnego piłkarza. Przykład: gdy przeciwnik suwie niekryty po skrzydle, to czasami zamiast przełączyć się na pobliskiego obrońcę, przełącza się na zawodnika, który do niczego nie jest nam przydatny - o ile opamiętam w poprzednich częściach nie było z tym problemów.

- zachowanie obrońców podczas strzelania rzutu karnego. Przejrzałem się temu na powtórce i... strzeliłem w środek bramki, bramkarz obroni! - odbił ją przed siebie i wtedy w polu karnym było już moich czterech zawodników, a ani jednego obrońcy! Oczywiście spokojnie dobiłem i to jest chyba najlepsza metoda na strzelenie gola z rzutu karnego, bo nawet jak GK obroni, to i tak jest duża szansa na dobicie. I to są na pewno największe mankamenty WE6 - co ciekawe, wszystkie w jakimś mniejszym bądź większym stopniu dotyczą reakcji zawodników! Teraz przejdę, w nawiązaniu do tekstów o piłce idealnej, do kwestii co można by usprawnić:

- faule w powietrzu to... super sprawa, tylko dlaczego nigdy nie wiadomo, kto kogo faulуje? Jeśli faul nie jest odgwizdany w polu karnym, to nie jesteśmy pewni na sto procent kto popełnił przewinienie (ski: a nie uważasz, że tak jest ciekawiej i bardziej realistycznie? Trochę niepewności przy decyzjach sędziego daje czasami niezły dreszczyk emocji).

- brak czerwonej kartki za faul podczas gdy zawodnik wychodzi na czystą pozycję (oczywiście jeśli przeciwnik fauluje wślizgiem to nie mam pytań - brawo dla programistów, jednak dlaczego nie zostali konsekwentni w swym działaniu?). Kiedy chwyta nas za koszulkę od tyłu, to dużym sukcesem jest jak w ogóle zobaczy żółty kartonik! Ale faule bramkarzy to jest bajer, jakich mało. Mam jeden nagrany na Memorce - przyglądałem mu się chyba dobrych kilka minut: Bati sam na sam z Pellizzolim, zwód, golkiper CHWYTA Batistutę za nogę (dałem zbliżenie na maksa), ten upada jak długi (gwizdka nie ma), bramkarz wstaje i kieruje się do bramki, Bati też się podnosi i dobiega do piłki... ŁUBUDUBU, GOL!

- strzały z pierwszej piłki (gdy piłka toczy się po murawie lub kozłuje). Pozostawiają dużo do życzenia: gdzie ta siła? Kopią przeważnie jak ostatnie kosiloki, chociaż czasem zdarzają się piękne strzały. Ale jest ich jak na lekarstwo, a w rzeczywistości takie uderzenia to kwintesencja futbolu; bramki jakie zdobyli choćby Deyna w meczu z Włochami WC'74 czy Boniek z Belgami WC'82!

- strzały z pierwszej piłki (z nogi) podczas dośrodkowań. Chodzi mi tutaj przede wszystkim o piłki lecące na wysokości uda, podczas gdy piłkarz stoi blisko bramki. Jeśli uderzają z głowy z takich odległości to jest OK., jednak nienajlepiej kopią. A przecież prosi się ażeby podnieść nogę i walnąć wewnętrzną częścią stopy. Zamiast tego widzimy jakieś przewrotki i inne cuda-niewidy, po których piłka szybuje ponad poprzeczką.

- wyjścia bramkarzy do dośrodkowań, szczególnie bitych nisko. Wysokie piłki wychwytują dobrze, ale tych niższych "nie czują". Tak czy inaczej golkiperzy w WE6 nareszcie rządzą. I na koniec jeszcze chciałbym dodać:

- wskaźnik zmęczenia podczas sprintu. Jeśli się na zawodnika typu Babangida, to przecież można przez cały mecz zasuwać po skrzydle od jednej bramki do drugiej. Może troszeczkę uprościłem, ale czasami tak to wygląda. Dołbym też możliwość chwytu piłki przez bramkarza podczas karnego. I to praktycznie wszystko. Nie chciałem w jakikolwiek sposób oczernić tej gry, tylko pokazać, że są też niedociągnięcia - i to całkiem niemałe, o których do tej pory nikt nie wspomniał. Mam nadzieję, że nadchodzący PES2 będzie poprawiony: WE WILL, WE WILL ROCK YOU! Cholera, już leci demo, ja więc też lecę. I LOVE THIS GAME! [...]"

Kitul, Mysłowice

Kącik BIJATYK 49

Heraszo! ..."nas nie doganiat", jak to śpiewają w siakimś ruskim "zachno". Minął kolejny miesiąc, a rynek bijatyk ciągle się rozwija. Najważniejszym wydarzeniem była oficjalna zapowiedź i prezentacja nowego mordobicia CAPCOM ALL-STARS, o której możecie przeczytać poniżej. (...) Zauważyłem, że duża część z Was zainteresowana jest bardzo arcade stickami. Niestety, nie mogę dać Wam odpowiedzi, czy dany stick jest warty kupna - w tej kwestii kierujcie maile do Norby'ego, gdyż on, jako ekspert od akcesoriów wszelakich, najlepiej zna się na tego typu zabawkach. Z mojej strony mogę powiedzieć tylko tyle: moją rekomendację (pod kątem bijatyk) mają dwa arcade sticki: firmy Hori (wypuszczony przy okazji premiery TK4), a także stary stick NAMCO, z którego osobiście korzystam - to ten duży, szary, z sześcioma głównymi, dużymi, żółtymi klawiszami (przycisków jest oczywiście więcej). Niestety, ten drugi nie jest już produkowany i ciężko go dostać w sklepach obecnie. Aha - pytanie miesiąca, pochodzące z jednego z SMS-ów: "dlaczego w VF4 najlepszy jest Kai-Fei i jak go blokować?". No comments!

kontakt - e-mail: kait@psxextreme.pl, Listy - adres Redakcji wraz z dopiskiem, "Kącik Bijatyk" tel.: 0501 391 911

CAPCOM W NATARCIU

Wreszcie trochę światła padło na zapowiadaną niedawno nową bijatykę CAPCOM - ma ona nosić tytuł CAPCOM ALL-STARS i będzie gromadziła postacie z różnych bijatyk tej firmy. To mordobicie 3D opracowywane jest na płycie arcade System 246, czyli odpowiedniku bebechów PlayStation 2 - można więc spodziewać się rychłej konwersji. Jak na razie zaprezentowano wczesną wersję w Japonii na targach JAMMA - choć na pierwszy rzut oka wygląda ona na rozwinięcie serii SF EX, to i tak niesie z sobą nieco nowinek w kwestii systemu walki. W grze wykorzystuje się pięć przycisków: dwa są odpowiedzialne za ciosy rękami, dwa odpowiadają za kopnięcia, a ostatni klawisz służy do wykonywania side stepów. Bardzo interesującą nowością jest to, że niektóre ze zwykłych ciosów potrafią "odbijać" wrogie uderzenia przy zderzeniach. Jak na razie grywalnych była 9 postaci - czterech wojowników znanych z serii STREET FIGHTER (Ryu, Chun-Li, Charlie/Nash, Alex), Batsu z RIVAL SCHOOLS, zapaśnik Mike Haggar z FINAL FIGHT, Hiryu ze STRIDERa i trzy zupełnie nowe twarze: Ingrid, Rook i D.D. Wszystko wskazuje też na to, że wśród walczących znajdzie się Rose z serii SF ALPHA i Poison z FINAL FIGHT. Gra ukaże się na automatach na przestrzeni kilku miesięcy.

Uwagę też przykuwa inna pozycja - CAPCOM VS. SNK 2 w wersji na Xboxa. Prawdopodobnie tytuł ten będzie umożliwiał toczenie pojedynków on-line! Na razie jednak informacje te nie zostały potwierdzone.

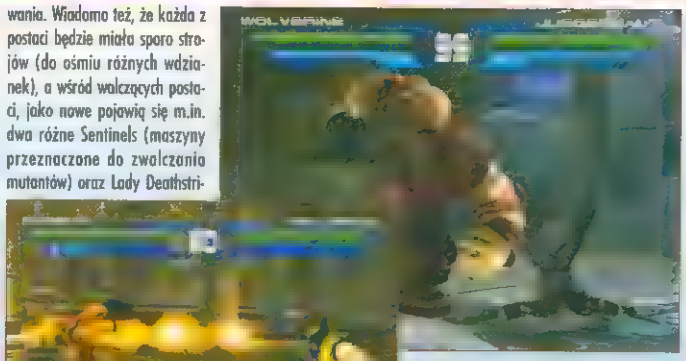


Nowi wojownicy

X-MEN NEXT DIMENSION



To już ostatnie informacje przed premierą gry. Jeżeli ktoś zawiódł się na poprzednich częściach, teraz ma szansę na nowo odkryć ten tytuł na konsolach najnowszej generacji (PS2, Xbox, GameCube). Postacie mogą poruszać się w pełnych trzech wymiarach w sposób podobny jak w TEKKENie, przez co gra odbiega znacznie od znanego, dwuwymiarowego sposobu walki. Podobnie jak w DOA 2/3, w nowym X-MEN można za pomocą potężnych ciosów rozbić przeciwnikiem fragmenty plansz - rozwalenie niektórych rzeczy pozwala Graczowi dostać się do nowych miejsc, na których kontynuuje się walkę (są tutaj też np. teleporty, przenoszące postacie w zupełnie inne miejsca). Rozbudowano znacznie system - postacie mogą teraz przyjmować różne postawy, z których mogą wyprowadzać dodatkowe ciosy (uwaga. Magneto może nawet latać!), jest też m.in. możliwość Tech Rollowania. Wiadomo też, że każda z postaci będzie miała sporo strojów (do ośmiu różnych wdzianek), a wśród walczących postaci, jako nowe pojawią się m.in. dwa różne Sentinels (maszyny przeznaczone do zwalczania mutantów) oraz Lady Deathstrike. Proponuję zwrócić uwagę na ten tytuł - gra ma szansę odnieść znacznie większy sukces, niż poprzednie części.



TEKKEN

Marcin Błaszkowski wydawał się nie złym rzutnikiem w kwestii wykrywania różnych bugów..

1) TTT: wybierz Kinga i weź Lawa jako przeciwnika, ustaw w praktyce "guard off" i teraz zrób Kingiem dos. 1+2, a następnie 1+2 z BK (dos nieblokowany) - NIE trafi on Lawa, tylko przejdzie gdzieś obok!

2) TTT: Armor King przeciw True Ogre - zrób SS(f), p,d,dp+4 - przeciwnik po tym dziwnie zwraca się w Twoją stronę. Jeżeli jednak zrobisz SS(f), p,d,dp+4 choć razu d+1, to ostatnie uderzenie obroni przeciwnika kolanem do mat.

3) TK4: graj w trybie TIME ATACK lub STORY daną postacią. Gdy dojdziesz do Heihachiego, postaraj się go obejść bez zadawania ciosów (Dziad też nie powinien Cię uderzyć i wejść tam, skąd Heihachi wyszedł na arenę - będziesz mógł ją opuścić!! Teraz możesz dodać po kilkach i podzwiskach inne bugi (np. odpowiednio deszmi wbić Heihachiego w podłogę).

Maciej & Bartosz Gorzuch tak o Fighting Force: podestał fajną ciekawostkę dotyczącą TTT - specjalne teksty po zwycięstwie. Aby je zrobić, należy mieć w tecznie Xinoyu i trafić na Ch. sosem d+1 - Xinoyu wykona wtedy automatycznie taunta. Wtedy należy się wrogowi L... zabacade, jaki będzie efekt - i później po wciśnięciu [esc. i dash kierunek "od siebie"]. Dla zwiększenia efektu można wyłączyć muzykę. Od Fighting Boss pochodzą także poniższe zagrania do TTT:

ALEX / ROGER:
1) qp+4, p+1 p,p+1,2 1,2
2) qp+4, p+1 p,p+1,2, p+4 (jak kto wymyśli nim mocniejszego juggla po tym

startuje niech do nas znos - przyw sobie dwóch o takiego, z którego nie mo na Tech
Rollowej)
3) FC dp+2, p+1, p,p+1,2, p+4
4) [B p,p+2, p+1 p,p+1,2, p+4
5) SS+4, d+1, WS+3
6) SS+4 d+1, p,p+1,2, p+4

KUMA / PANDA:
1) p,p+2, qp+1+2, 2, 1+2

LISTY

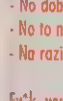
"[...] Człowieku, zrób coś z tym TeleExtreme, bo, kurna, dzwonię 24 lipca o 20.45 (mój zegarek) i co? I gó&^o - nikt nie podnosi, mówię sobie: dobra, pewnie za wcześnie. Dzwonię o 20.55 - i co? Go%&o, poczta głosowa (i o co chodzi jakby: jeszcze za wcześnie, a Kali się wycwanił i wyłączył telefon, czy może zaczęło się i jest zajęte?). Myślę sobie: zadzwonię później. Dzwonię o 21.01 - jak wyżej: "Cześć, tu Maciek, nie mogę teraz podnieść telefonu, zostaw wiadomość, a na pewno ble ble ble...". Myślę sobie: zadzwonię za pięć minut, bo muszę na klopa, nic się nie stanie; dzwonię o 21.05 i jest sygnał Czekam, czekam... i:

- Tak, słucham?
Ja w sprawie Teleextreme
- Przed chwilą zostało rozwiązane

- No dobra (to z nerwów)
- No to na razie
- Na razie

Fu^k, wymarzona Memorka przeleciała mi koło nosa (najlepiej taka z przyklejoną karteczką z napisem "Dla łajzera IVANa od Kaliego". (...) PS: Możesz pokazać mejla HIV'owi - może on da mi Memorkę, chociażby kosztem nazwania debilem miesiąca... [...]"

Ivan, Gdynia



Nie wiem, czy HIV da się na to skusić, gdyż podobnych propozycji dostaję całkiem sporo:) (HIV: oj, taaak...). Poruszyłeś jednak bardzo ważną sprawę: Telextreme. Ludziska - nie zarzucajcie mi, że żyję według własnego zegarka. Konkursy są praktycznie zawsze rozwiązywane o 21.00 - wtedy to właśnie badajże na TVN leci program informacyjny, a u dołu ekranu jest pokazywany dokładny czas - co do sekundy. Komórkę wyłączam przed 21.00 i dokładnie o ustalonej godzinie włączam i zaczynam odbierać telefony - kto się dodzwoni we właściwym momencie i poda prawidłową odpowiedź, ten wygrywa Memorkę. NIE NAGRYWAJCIE SIĘ NA SKRZYNCE POCZTY GŁOSOWEJ, nie zostawiajcie tam odpowiedzi i nie podawajcie swoich danych!!! Mało tego - SMS-y... Geez... Czy nie jest wyraźnie napisane przy konkursie, że nie są one brane pod uwagę? I teraz uwaga: przeważnie konkurs trwa dopóty dopóki nie padną trzy poprawne odpowiedzi (często po tym wyłączam na krótki okres czasu telefon). Nie ma ograniczenia czasowego. Przeważnie konkursy rozwiązywane są w przeciągu pięciu minut, lecz czasem potrafi to trwać znacznie dłużej (vide TE z PS#61 - ostatnia dobra odpowiedź padła po kilku dniach od wyznaczonego terminu). Mam nadzieję, że teraz jest już wszystko jasne i co niektórzy zaoszczędzą nerwów.



Zapowiadało się to od dawna, ale w końcu stało się - wraz z tym numerem kończymy zajmować się SOUL CALIBURem, ostatnią z męczonych bijatyk na DC. Plany były nieco inne, ale Sciera dał wreszcie "zielone światło" dla opisu DEAD OR ALIVE 3 !! Możecie się więc w następnym numerze spodziewać systemu, zaś poźniej polecą opisy poszczególnych postaci. Jeśli więc ktokolwiek zainteresowany jest supportowaniem survive'u - dajcie znać! Póki co jednak, leci ostatnia (i niestety, nieco skrocona) część strategów dla Voldo.

[mutti]salw@polbox.com

SOUL CALIBUR

VOLDO SURVIVE (by Amer & Sab, cz. III)

Dalszy ciąg BK POSITION

A+K jest dokładną kopią A+K z postawy wyjściowej, jednak bez możliwości opóźnienia. W dalszym ciągu można wykonać Spirit Charge, aby uzyskać jego nieblokowalną wersję, choć i tak nie jest to zbyt skuteczne zagranie, podobnie zresztą jak ,BK] p+B. Następny może być niezły jako dobitka z racji szybkości oraz możliwości wykonania z 8w run. Ponadto masz po tym gwarantowane okiżenie w postaci d+K, na CH zas możesz pokusić się o juggle'a. I+A,B jest dość szybkie, ale pierwszy cios jest na high. Całość zostawia nas w [BK] skąd można wykonać to jeszcze raz lub, kiedy przeciwnik nauczy się to przerywać, [BK] d+A - bardzo możliwe, że wjedziesz z tym na CH, a wtedy obrażenia rosną. Samo I+A jest dość niezłe w pressowaniu wykonane kilkakrotnie może okazać się skuteczne. Analogicznym do tego atakiem jest T+B,B z tą różnicą, iż tu pierwszy cios jest mediumem. Jeśli więc obawiasz się, że pod I+A przeciwnik najzwyczajniej się schyli, I+B powinno załatwić sprawę. Po I+B,B z kolei masz gwarantowane d+K, a następnie sprawnie odpalone FC,d/p+B powinno mniejednakrotnie sięść. p,p+B~A ma świetny priorytet, na CH ogłusza (d/I+K, [BK] B+G, hehe), dysponuje stosunkowo dużym zasięgiem, a do tego jest szybkie. Świetne zagranie z dystansu, choć z bliska także siada zadziwiająco często. d+K zostało już opisane wcześniej (QCF,K), dodam tylko, iż wersja z [BK] jest nieco szybsza (pomijasz cały crouch dash), ale przez to ma mniejszy zasięg. d/p+K to niepozorny, aczkolwiek bardzo ważny, dający ogromne możliwości bucior. Po pierwsze - jest to najszybszy low dostępny w [BK]. Jakie ma to walory, nie muszę chyba pisać. Dalej - zostawia nas w FC, co pozwala na fajne customowanie, ot, choćby [BK] d/p+K, (WS) K~P, d+B~T, [BK] B+G. Jest to także bardzo dobry stopper, raczej rzadko blokowany. Jego jedynym minusem jest nienajlepszy zasięg, choć przy odpowiednim wykorzystaniu nie powinno stanowić to problemu. Kolejne dwa nie prezentują nam zbyt dużych możliwości. Po d/I+K siada rzucik z [BK], ale tylko pod warunkiem, że był counter. Drugi z kolei zostawia nas w [BK] jednak idzie na high, a ponieważ nie jest zbyt szybki, to znacznie bardziej opłaca się wykonać t+A, o t+B już nawet nie wspominając.

Okajos, pora na...

MCH / MCF

Postawy te opiszę razem, gdyż różnią się one jedynie ustawieniem wykrocznym: w przypadku MCH jest to głowa, natomiast MCF - nogi. Już na wstępie warto zaznaczyć, iż pierwsza postawa jest znacznie lepsza. Powodów przyczyniających się do takiego obrotu spraw jest kilka. Po pierwsze - [MCH] posiada bardzo ważny cios, a mianowicie p,p. Z [MCF] też da się to wykonać, jednak nie jest to atak, a jedynie doskok, pozwalający na skrócenie sobie dystansu. Po drugie: standardowe przejście do [MCH] (d/p+A+K oraz [BK] d+A+K) jest traktowane jako cios, w dodatku po którym masz gwarancik w postaci [MCH] K lub [MCH] p,p (dodatkowo jeśli druga opcja siądzie od boku można dorzucić gwarantowanego buta z [MCH]). Największym mankamentem obydwu tych postaw jest to, iż przebywając w niej bardzo odsłaniamy się na ataki oponenta, a ponadto nie dysponujemy żadnymi uskokami lub możliwością zamiany na którąkolwiek z innych postaw (nie licząc specjali). Na szczęście autorzy zadbali o opcjonalne położenie się na glebę, które, wbrew pozorom, jest niezwykle przydatne

A
B
B+K
K
p,p

Pierwsze dwa nie oferują nam zbytnich możliwości - cechuje je mały zasięg i stosunkowo duże opóźnienie. Stosować na własną odpowiedzialność. Mogą czasem zaskoczyć, jednak w przypadku chybienia jesteś sztywny. B+K jest świetne na mniej doświadczonych Graczy - atak wybija bardzo wysoko, tak iż nawet z połowy areny można wywrzedzić ring-out. Wystarczy wklepać to cztery razy, aby przeciwnik znalazł się poza krawędzią. Czwarty to podstawowy atak w obydwu Manfis Crawl. I choć dla każdej z nich jest to inny cios, to obydwa warianty są bardzo dobre. K z [MCF] ma wysoki priorytet i pomimo iż idzie na high - jest bardzo bezpieczny. W przypadku trafienia masz przewagę nad oponentem i możesz atakować dalej. Niezłe jest FC,d/t,d,d/p+K - przerwa pomiędzy wyprowadzanymi ciosami jest raczej niewielka, a ponadto jesteś non stop schylony. Po kopniaku warto odpalić jeszcze FC,d/p+B, a następnie coś z [BK] (najlepiej d+A+B) Można także po [MCF] K wykonać FC,d/t,d,d/p,D/T~d,d/p+K - jest to nawet niezłe, gdyż przeciwnik prawdopodobnie pomyśli, że po wrzuceniu D/T poprzestaniesz na kontynuowaniu po kichkolwiek atakow. Cały dash można powtarzać wielokrotnie i w dowolnym momencie wrzucić K. Patent ten może czasem zaskoczyć Bucior z [MCH] natomiast zbiera z gleby, włazi na mid, a dodatkowo przenosi do [BK]. Proponuję wykonać po tym [BK] d+A+K (na zmianę z [BK] d+A+B), a następnie w zależności od dystansu i reakcji przeciwnika kolejne [MCH] K lub [MCH] p,p. Można także położyć się na glebę, a następnie zapadać coś z "leżącego" [BK] lub walnąć A+K (przejście do [MCH]) i dalej kontynuować ataki. Możliwości są ogromne, trzeba to sobie tylko najpierw dobrze przetrenować na Practice. Oczywiście, że przeciwnik zawsze może Ci to przerwać, ale na to już nic nie poradzisz. p,p z kolei odnosi się jedynie do [MCH] (powod został podany na wstępie). Jest to drugi atak podstawa dostępny w tej pozycji. Włazi na low, zbiera z ziemi, jest bardzo szybki, trudny do zablokowania, a do tego ma spory zasięg. Najlepsze efekty uzyskasz wykonując to NATYCHMIAST po wejściu do postawy oraz poprzez umiejętne przeplatanie tego z [MCH] K. Po trafionym możesz śmiało wykonywać buta z postawy - nie jest to gwarantowane, ale nawet jeśli zablokują jestes dość bezpieczny

Cóż, wypada nam tylko pożegnać SOUL CALIBUR na łamach PE. Mam nadzieję, że dostarczyłem Wam wiele użytecznych informacji na temat tej cudownej gry, przez wielu Graczy uważanej w dalszym ciągu za mistrza gatunku. Teraz do "Kącika..." wkracza DOA3, a będzie tu rządził aż do czasu SCII, na którego przyjdzie nam jeszcze sporo poczekać - ale i tak wierny, że warto.

MUTTI

TELEXTREME

Oto i nowe pytanie konkursowe :

"BLUE DRAGON OF THE GALE" I "WHITE DRAGON OF THE WINDS AND CLOUDS" - O JAKIE POSTACIE CHODZI? DLA UŁATWIENIA DODAM, ŻE NALEŻĄ ONE DO UNIVERSUM CAPCOM.

Zasady takie jak zwykle: SMS-y i nagrania na skrzynce poczty głosowej nie są brane pod uwagę. Odpowiedzi można udzielać dnia 18.10.2002 r. pod numerem 0501 391 911 - od godziny 21.00 (wcześniej nie odbieram, bądź też telefon będzie wyłączony). Wygrywają trzy pierwsze osoby, które podadzą prawidłową odpowiedź. Nagrodami są Memory Cardy.

Odpowiedz na pytanie z TE#62: pierwszą postacią w bijatyce 3D, która mogła wykonać reversal na cios przeciwnika jest Pai z VIRTUA FIGHTER.

STREET FIGHTER III

Do tej pory nie gościła ta bijatyka na łamach PE, ale czas najwyższy co nieco miejsca poświęcić także i temu tytułowi. Zresztą do tej pory niespecjalnie dużo miejsca było poświęcanego na zagrania do bijatyk 2D, ale jeżeli coś ciekawego znacie do SFIII, GAROU: MARK OF THE WOLVES, MvsC2, CvsSNK2, czy GGX, ta śmiało podsyłajcie, a miejsce się znajdzie. Na początek kilka akcji, które podesłał Szatan:

RYU (Super Art - Shin Sho-ryuken).
1) skok hk,mp,hp, hadouken, shin sho-ryuken
2) skok mp,hp, shoryuken, shin sho-ryuken
3) skok hk HCF+hk+mk sho-ryuken (second impact)

Kącik WYŚCIGOWY 43



Domowy turniej GRAN TURISMO 3 - na dźwięk tych słów moje serce zaczyna uderzać z nieprawdopodobną prędkością. Tych nieprzespanych kilka nocy przy sprawdzaniu kaset dało mi nieźle w kość. Co by jednak nie mówić, mimo tej pracy i wyrzeczeń cieszyłem się jak dziecko, że wszystko poszło tak sprawnie. Poniżej przedstawiam szczegółowy raport z tej "imprezy". Ponadto, kolejne nowe rekordy do naszych pozycji w "Kąciku..." (WRC i V-RALLY 3 zdominowane przez Michała Misiaka i Przemysława Oleszczuka) i kolejne pytanko w Telexstreme. Od następnego numeru, za każde pytanie które zostanie zamieszczone na łamach gazety, autor nie dość, że zostanie podany na łamach kącika, to dodatkowo otrzyma jeszcze upominek. Więc myślcie ludziska, bo pytania mi się kończą, a pady czekają.

To by było na tyle - do "za miesiąc". Pa, pe.

PS: W V-RALLY 3 jeździmy tylko na trasach normalnych, "N-ki" (trasy odwrócone) odpadają.

PS2: Podsyłajcie czasy do TOCA: RACE DRIVER, zaproponujcie czym będziemy jeździć; chciałbym za miesiąc już coś wrzucić.

kontakt
Mirosław Grabe
ul. Sadowa 96/7
41-922 Radzionków
woj. Śląskie
tel. dom
0 prefiks 321 289 41 42,
kom 0603 564 172

RAPORT Z PRZEBIEGU PIERWSZEGO ETAPU TURNIEJU GRAN TURISMO 3 ORAZ ZAŁOŻENIA DRUGIEJ TURY

31 sierpnia 2002

Wybiła 9.00 - turniej właśnie się rozpoczął. Pierwsze zgłoszenie gotowości do jazdy dotarło do mnie około 9.30 - podałem trasę, samochód i godzinę do której czekałem na "telefon zwrotny". 162 osoby, bo tyle wystartowało (zgłoszonych w turnieju było 173), w miarę się "rozłożyły" przez tych 10 godzin i nie było przypadku, by ktoś się nie dodzwonił, czy spóźnił z wynikiem (choć muszę przyznać, iż około 11.30 zrobiło się trochę ciasno i bałem się, że o 12.30 wielu będzie miało problem z oddzwonieniem. Co by nie gadać, wszyscy spisali się na medal, a szybka i sprawna komunikacja pozwoliła nam rozegrać pierwszy etap turnieju bez zgrzytów i zacięć. Cieszę się, że wszystko poszło tak prosto i łatwo, jest to dobry znak na przyszłość, bo przecież po tym turnieju możemy zrobić turniej COLINa czy TOCA, o który nie raz prosili mnie Czytelnicy.

Dowody Waszych rekordów dotarły do mnie bez problemu i oprócz tego, że 6 osób próbowało mnie oszukać, a 5 kaset wcale do mnie nie dotarło, pozostali okazali się uczciwymi i sumiennymi Graczami, za co wszystkim serdecznie dziękuję. Szkoda, że listonoszka która ma mój rejon tego nie czyta, bo jej najbardziej należą się słowa podziękowania. Planuję kupić jej jakąś dobrą maść na nogi, bo większość kaset przyniosła mi osobiście do domu i nie musiałem po nie latać na pocztę (157 kaset w tydzień - moje zdjęcie prawdopodobnie wisi na tablicy przy każdym okienku, jak Kwinto i Duńczyk w "Vabanku" - hehehe).

Poniżej podaję listę nazwisk (według grup) osób, które przeszły dalej, wraz z trasą, samochodem i najlepszym czasem w grupie. Chcę wyjaśnić jak losowałem grupy, bo większość mnie o to pytała. A zatem... grupy były 10-111-osobowe (13 grup po 11 osób, 3 grupy po 10 osób). Na początku jednak wylosowałem trasy i do każdej z nich dolosowałem samochód. Następnie wylosowałem w której grupie będzie 11, a w której 10 osób. Później rozlosowałem rozstawionych, to znaczy zawodników których znam z turniejów i "Kącika...", czyli wiem, że reprezentują wysoki poziom. Na koniec rozlosowałem do każdej z utworzonych grup pozostałych uczestników. Z każdej grupy wychodziło po dwóch zawodników: mistrz i wicemistrz. Mogłem zrobić 32 grupy i wychodził by tylko mistrz, jednak po konsultacjach doszedłem do wniosku, że większa liczba zawodników w grupie da większe prawdopodobieństwo, że będę miał pokaźniejszy wybór w grupie przy ocenie kaset, gdyby więcej uczestników nie podesłało swoich rekordów, a i sam poziom turnieju w takim przypadku zwiększył się o kilka procent (bo przyjmując, że w 5-osobowej grupie znalazło by się dwóch równorzędnych zawodników, siłą rzeczy jeden musiałby odpaść, a w innej grupie z 5-ciu słabszych wyszedłby ktoś inny, gorszy od tego drugiego z tamtej grupy). Teraz za to z 10-tki nie ma takiej możliwości, bo wychodzi dwóch mocnych, a słabsi nie mają szans się przebić. A oto lista najlepszych:

GRUPA 1
Trasa - Trial Mountain
Samochód - Jaguar XJ 220 Road Car
Czas zwycięzcy grupy - 1.15.696
1) Paweł Stękowski
2) Michał Guz

GRUPA 2
Trasa - Laguna Seca
Samochód - Alfa Romeo 156 2,5 V6 24V
Czas zwycięzcy grupy - 1.24.294
1) Marek Kotulski
2) Szymon Kuśnierz

GRUPA 3
Trasa - Rome Circuit
Samochód - Aston Martin DB7 Vantage Coupe
Czas zwycięzcy grupy - 1.21.976
1) Marcin Pająk
2) Michał Nawrocki

GRUPA 4
Trasa - Apricot Hill
Samochód - Subaru Impreza Rally Car
Czas zwycięzcy grupy - 1.21.401
1) Kamil Mitura
2) Eugeniusz Wolny

GRUPA 5
Trasa - Cote d'Azur
Samochód - Peugeot 206 Rally Car
Czas zwycięzcy grupy - 1.36.627
1) Przemysław Dusza
2) Edward Konieczny

GRUPA 6
Trasa - Special Stage R5
Samochód - Fiat Coupe Turbo Plus
Czas zwycięzcy grupy - 1.29.285
1) Jacek Kowal
2) Krzysztof Muszalik

GRUPA 7
Trasa - Special Stage R11
Samochód - Toyota Supra RZ
Czas zwycięzcy grupy - 1.51.979
1) Przemysław Kamiński
2) Jacek Bełak

GRUPA 8
Trasa - Deep Forest
Samochód - BMW 328 ci
Czas zwycięzcy grupy - 1.13.699
1) Daniel Nesselrode
2) Marek Kryszkowski

GRUPA 9
Trasa - Mid-field
Samochód - Pagani Zonda S
Czas zwycięzcy grupy - 1.01.418
1) Arkadiusz Smater
2) Kordian Brzęczek

GRUPA 10
Trasa - Special Stage R11
Samochód - Ruf RGT
Czas zwycięzcy grupy - 1.34.893
1) Maciek Rodak
2) Piotr Muszala

GRUPA 11
Trasa - Grand Valley Speedway
Samochód - Gillet Vertigo Race Car
Czas zwycięzcy grupy - 1.35.667
1) Krzysztof Łaciak
2) Patryk Gajewski

GRUPA 12
Trasa - Tokyo R246
Samochód - Audi S4
Czas zwycięzcy grupy - 1.35.211
1) Krzysztof Sójka
2) Marcin Wojnowski

GRUPA 13
Trasa - Rome Circuit
Samochód - Corvette Grand Sport
Czas zwycięzcy grupy - 1.16.603
1) Michał Piętaszewski
2) Tomasz Cabała

GRUPA 14
Trasa - Laguna Seca
Samochód - Dodge Viper GTS
Czas zwycięzcy grupy - 1.14.170
1) Grzegorz Błaszczyk
2) Sebastian Mitura

GRUPA 15
Trasa - Seattle Circuit
Samochód - TVR Griffith 500
Czas zwycięzcy grupy - 1.25.564
1) Artur Celes
2) Piotr Dolek

GRUPA 16
Trasa - Seattle Circuit
Samochód - Mitsubishi FTO GP version R
Czas zwycięzcy grupy - 1.35.296
1) Tomasz Gitenis
2) Janusz Samulski

DRUGA TURA

Nadszedł czas na objaśnienie reguł i zasad kolejnej części turnieju, a więc na początek wyjaśniam jak losowałem nowo utworzone grupy, które znajdują się poniżej tego tekstu. W przeciwieństwie do pierwszego etapu turnieju, losowanie odbyło się bez wcześniejszych rozstawień. Po prostu: zrobiłem 32 karteczki z nazwiskami i wyciągałem z koszyka po kolei zawodników i wpisywałem w grupy od pierwszej do czwartej jak leciało.

Z każdej grupy wyjdzie, tak jak w pierwszym etapie, po dwóch najlepszych zawodników: mistrz i wicemistrz. Tym sposobem otrzymamy 8 najlepszych Graczy, którzy rozegrają kolejne etapy turnieju metodą pucharową (wygrany przechodzi, przegrany kończy zabawę). Ale tym na razie nie będziemy się zamartwiać jak będzie tak daleko to dam znać, co i jakie reguły będą wtedy obowiązywać. Na razie skupmy się na drugiej rundzie.

A w niej, tak jak poprzednio, dzwonicie do mnie na telefon domowy i dostajecie "zadanie do wykonania". Następnie wyniki i Replaye, tak jak poprzednio, na kasetę i do mnie do domu. PAMIĘTAJCIE - DATA NA KOPERCIE WYSŁANEJ DO MNIE NIE MOŻE PRZEKROCZYĆ DWÓCH DNI OD DATY, W KTÓREJ ROZGRYWALIŚCIE DRUGI ETAP TURNIEJU!!!

Jedyną różnicą teraz będzie liczba konkurencji do wykonania:
Po dodzwonieniu się do mnie otrzymacie do przejechania jedną trasę asfaltową i jedną szutrową, ponadto dołożony będzie jeden z testów na przyspieszenie, także lepiej potrenujcie ustawienia wozów. Wynik końcowy, według którego będziemy wyłaniać zwycięzcę, to suma wszystkich czasów uzyskanych podczas turnieju (kto ma łącznie najkrótszy - wygrywa). Jeśli komuś gorzej pójdzie na szutrze, będzie mógł podgonić czas na asfalcie lub na teście, i odwrotnie. Da każdej z konkurencji będzie inny samochód. Czas na wykonania i zarejestrowanie najlepszych wyników także się automatycznie wydłuży. O ile w poprzednim etapie turnieju była na wszystko godzina, teraz będą aż trzy. Trzy godziny - sami zadecydujecie czy rozłożycie je sobie równomiernie, po godzinie na każde zadanie, czy więcej poświęcicie np. na asfalt, a mniej na szutry czy testy. Miłe to jest obojętne, najważniejsze bym po upływie trzech godzin od pierwszego Waszego telefonu otrzymał trzy wyniki.

O ile w pierwszym etapie jeździliśmy tylko na trasach "normalnych", w drugim etapie dochodzą trasy odwrócone.

Poniżej macie grupy w których się znajdujecie i terminy w których należy do mnie zadzwonić. Nie będzie to jeden dzień, ustalony z góry, tak jak w pierwszym etapie, lecz do wyboru będą trzy dni - jak komu spasuje, będzie sobie mógł wybrać konkretny termin. Takie rozwiązanie jest chyba najlepsze, przyjmując że po rozpoczęciu przez danego zawodnika zawodów, przesiedzi przed telewizorem 3 godziny.

Jeżeli komuś nie pasuje termin, bo np. gdzieś tam w danym tygodniu wyjeżdża, albo pracuje po południu, proszę mnie o tym powiadomić, a bez problemu ustalimy jakiś inny, który spasuje mnie i Wam. Wszak na ogłoszenie wyników mamy cały miesiąc, więc czasu jest sporo.

Ponadto proszę wszystkich, którzy przeszli dalej, o skontaktowanie się ze mną zaraz po otrzymaniu niniejszego numeru PE, by potwierdzić swój udział w drugiej turze.

Wszelkie uwagi i zapytania w związku z dalszą częścią turnieju kierujcie na mój telefon domowy (po godz. 16.00) lub komórkowy.

Oto wspomniane grupy na drugi etap turnieju GT3.

Grupa A
Termin: 22 - 24 października 2002, między godziną 16.00 a 21.00
Szymon Kuśnierz
Paweł Stękowski
Grzegorz Błaszczyk
Marcin Pająk
Eugeniusz Wolny
Przemysław Dusza
Piotr Muszala
Krzysztof Łaciak

Grupa B
Termin: 29 - 31 października 2002, między godziną 16.00 a 21.00
Kordian Brzęczek
Michał Piętaszewski
Artur Celes
Michał Nawrocki
Michał Guz
Patryk Gajewski
Krzysztof Muszalik
Przemysław Kamiński

Grupa C
Termin: 22 - 24 października 2002, między godziną 16.00 a 21.00
Krzysztof Sójka
Janusz Samulski
Arkadiusz Smater
Kamil Mitura
[illegible]
Tomasz Cabała
Marcin Wojnowski
Marek Kryszkowski

Grupa D
Termin: 29 - 31 października 2002, między godziną 16.00 a 21.00
[illegible]
Piotr Dolek
Marek Kotulski
Tomasz Gitenis
Jacek Kowal
Jacek Bełak
Edward Konieczny
Daniel Nesselrode

Nagrody w postaci padów w tym miesiącu otrzymują:
Adam Kosarewicz, Michał Misiak,
Przemysław Oleszczuk

LICENCJE DO GRAN TURISMO 3

DOMESTIC B
1) 0.34.395 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
2) 0.24.564 Dariusz Bernacki z Poznania
3) 0.30.506 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
4) 0.28.536 Łukasz Rosa z Mochowa
5) 0.33.489 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
6) 0.32.508 Łukasz Rosa z Mochowa
7) 0.32.642 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
8) 0.42.639 Łukasz Rosa z Mochowa

DOMESTIC A
1) 0.32.251 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
2) 0.25.640 Łukasz Rosa z Mochowa
3) 0.29.386 Andrzej Bernacki z Poznania
4) 0.42.763 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
5) 0.54.954 Andrzej Bernacki z Poznania
6) 0.26.623 Łukasz Rosa z Mochowa
7) 0.14.113 Łukasz Rosa z Mochowa
8) 0.15.300 Łukasz Rosa z Mochowa

INTERNATIONAL B
1) 0.47.980 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
2) 1.00.880 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
3) 0.22.104 Łukasz Rosa z Mochowa
4) 0.19.326 Łukasz Rosa z Mochowa
5) 0.28.206 Andrzej Bernacki z Poznania
6) 0.23.693 Kamil Mitura z Dęblina
7) 0.23.589 Robert Nowak z Warszawy
8) 0.31.349 Łukasz Rosa z Mochowa

INTERNATIONAL A
1) 0.39.151 Łukasz Rosa z Mochowa
2) 0.15.516 Kamil Mitura z Dęblina
3) 0.23.205 Łukasz Rosa z Mochowa
4) 0.31.666 Łukasz Rosa z Mochowa
5) 0.22.710 Łukasz Rosa z Mochowa
6) 0.19.774 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
7) 0.45.587 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
8) 1.06.894 Grzegorz Błaszczyk z Olesna

SPECIAL LEVEL
1) 1.39.350 Dariusz Obara z Siemianowic Śl.
2) 1.28.887 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
3) 1.51.730 Dariusz Obara z Siemianowic Śl.
4) 1.10.706 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
5) 1.58.271 Andrzej Bernacki z Poznania
6) 1.16.418 Wacław Gregorczyk z Częstochowy
7) 2.06.599 Dariusz Obara z Siemianowic Śl.
8) 1.26.689 Piotr Leszczyński z Łodzi

RALLY
1) 0.15.219 Piotr Dela z Warszawy
2) 0.28.656 Andrzej Bernacki z Poznania
3) 0.21.624 Andrzej Bernacki z Poznania
4) 0.21.965 Andrzej Bernacki z Poznania
5) 0.26.346 Andrzej Bernacki z Poznania
6) 0.29.187 Andrzej Bernacki z Poznania
7) 0.22.046 Andrzej Bernacki z Poznania
8) 1.57.141 Andrzej Bernacki z Poznania

REKORD KILOMETRÓW W GRAN TURISMO 3

A) Łączna liczba kilometrów pokonanych w GT3:
83000 km - Zbigniew Staciwa z Warszawy

B) Największa liczba przejechanych kilometrów jednym samochodem w GT3:
12534,9 km - Arkadiusz Wójcik z Cieszyna

[illegible]

FF- Fiat Coupe Turbo Plus

0-400:
1. 12,867 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2. 12,872 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3. 12,978 Marek Kotulski z Krakowa

0-1000:
1. 22,660 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2. 22,672 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3. 22,809 Marek Kotulski z Krakowa

Prędkość:
1. 306,4 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2. 306,1 Przemysław Bednarek z Rudy Śląskiej
3. 305,4 Marek Kotulski z Krakowa

RR- Ruf RGT

0-400:
1. 8,779 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2. 8,788 Dariusz Bernacki z Poznania
3. 8,815 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa

0-1000:
1. 15,637 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2. 15,638 Dariusz Bernacki z Poznania
3. 15,768 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa

Prędkość:
1. 440,4 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2. 436,7 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3. 435,1 Mariusz Gazdziński z Konina

MR- Polyphony 001 lub 002

0-400:
1. 8,129 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2. 8,158 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3. 8,291 Marek Kotulski z Krakowa

0-1000:
1. 14,860 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2. 14,949 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3. 15,007 Marek Kotulski z Krakowa

Prędkość:
1. 388,3 Mateusz Kulesza z Siemianowic
2. 384,4 Juliusz Sobczyk z Konina
3. 383,5 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa

FR- Shelby Cobra

0-400:
1. 10,248 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2. 10,250 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3. 10,430 Marek Kotulski z Krakowa

0-1000:
1. 17,937 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2. 17,993 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3. 18,188 Marek Kotulski z Krakowa

Prędkość:
1. 383,5 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2. 381,7 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3. 378,8 Marek Kotulski z Krakowa

4WD- Mitsubishi 3000GT VR-4 Turbo

0-400:
1. 9,235 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2. 9 299 Marcin Pająk ze Skawiny
3. 9,376 Dariusz Bernacki z Poznania

0-1000:
1. 16,472 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2. 16,616 Marcin Pająk ze Skawiny
3. 16,645 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa

Prędkość:
1. 435,1 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2. 429,7 Marek Kotulski z Krakowa
3. 421,3 Przemysław Bednarek z Rudy Śląskiej

TELEXTREME

Subaru Impreza 2000, Mitsubishi Lancer Evolution VI, SEAT Cordoba Repsol, Toyota Corolla V-Rally - oto cztery samochody, które dane jest nam zdobyć w V-RALLY 3. To chciałem usłyszeć w słuchawce telefonu od każdego dzwoniącego. To właśnie usłyszałem od Adama Kosarewicza z Kluczborka, do którego nagroda idzie już pocztą.

Autorem poniższego pytania jest Rafał Wiśniewski z Warszawy:
W KTÓRYCH SAMOCHODACH (OPRÓCZ BOLIDÓW) W GRAN TURISMO 3 NIE DA SIĘ WYMIENIĆ FELG?

Termin: do 18 października 2002

WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

MONACO:
Stage1-01.48.90 Zbigniew Staciwa z Warszawy
Stage2-02.10.68 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-01.11.94 Zbigniew Staciwa z Warszawy
Stage4-02.57.40 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-03.05.70 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.

SZWECJA:
Stage1-01.28.70 Michał Misiak z Pabianic
Stage2-02.01.54 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-04.27.46 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-02.13.94 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-02.43.30 Michał Misiak z Pabianic

PORTUGALIA:
Stage1-01.56.66 Michał Misiak z Pabianic
Stage2-03.09.38 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-01.49.08 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-02.40.04 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-02.11.20 Michał Misiak z Pabianic

HISZPANIA:
Stage1-01.57.46 Michał Misiak z Pabianic
Stage2-02.42.36 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.
Stage3-01.34.68 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-02.21.58 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-03.15.28 Michał Misiak z Pabianic

ARGENTYNA:
Stage1-01.22.32 Michał Misiak z Pabianic
Stage2-01.42.20 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-01.51.90 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-01.48.82 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-02.43.42 Michał Misiak z Pabianic

CYPR:
Stage1-01.17.72 Michał Misiak z Pabianic
Stage2-01.41.74 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-01.42.64 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-02.04.48 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-02.12.04 Michał Misiak z Pabianic

GRECJA:
Stage1-01.27.98 Michał Misiak z Pabianic
Stage2-02.26.22 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-01.59.60 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-02.37.82 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-01.40.20 Michał Misiak z Pabianic

KENYA:
Stage1-02.11.18 Michał Misiak z Pabianic
Stage2-02.12.44 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-02.14.40 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-03.05.96 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-02.59.16 Michał Misiak z Pabianic

FINLANDIA:
Stage1-02.52.60 Michał Misiak z Pabianic
Stage2-02.35.38 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-02.47.50 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-03.23.76 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-01.39.68 Michał Misiak z Pabianic

NOWA ZELANDIA:
Stage1-01.55.96 Michał Misiak z Pabianic
Stage2-02.31.64 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-03.58.42 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-02.32.68 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-04.11.30 Michał Misiak z Pabianic

WŁOCHY:
Stage1-03.03.60 Michał Misiak z Pabianic
Stage2-03.41.72 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-04.04.66 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-02.47.52 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-03.44.12 Michał Misiak z Pabianic

FRANCJA:
Stage1-02.26.72 Michał Misiak z Pabianic
Stage2-03.07.38 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-03.49.44 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-03.36.20 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-02.55.80 Michał Misiak z Pabianic

AUSTRALIA:
SStage1-02.07.92 Michał Misiak z Pabianic
Stage2-01.40.10 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-05.27.36 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-01.58.52 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-03.49.80 Michał Misiak z Pabianic

WIELKA BRYTANIA:
Stage1-03.22.06 Michał Misiak z Pabianic
Stage2-02.30.92 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-03.08.52 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-04.05.24 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-03.29.12 Michał Misiak z Pabianic

V-RALLY 3

Finlandia
1) 3.58,43 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.
2) 2,37,26 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.
3) 3,13,55 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.
4) 2,44,04 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.

Francja
1) 2,47,52 Marek Eliasz ze Stobrawy
2) 2,50,67 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.
3) 2,57,13 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.
4) 2,27,19 Marek Eliasz ze Stobrawy

Anglia
1) 3,15,69 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.
2) 3,21,03 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.
3) 3,28,54 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.
4) 2,49,92 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.

Szwecja
1) 3,36.15 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.
2) 2,30,31 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.
3) 3,23,06 Przemysław Oleszczuk z Białej Podl.
4) 2,57,45 Przemysław Oleszczuk z Białej Podl.

Niemcy
1) 2,32,57 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.
2) 2,38,34 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.
3) 3,47,54 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.
4) 2,30,99 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.

Afryka
1) 2,49,66 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.
2) 3,12,47 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.
3) 2,52,63 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.
4) 2,30,49 Przemysław Oleszczuk z Białej Pod.

F1 2002

Melbourne	1.10.050	Błażej Rodak ze Wschowy
Sepang	1.11 598	Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
Interlagos	1.03.212	Błażej Rodak ze Wschowy
Imola	1.04.481	Andrzej Grabowski z Łodzi
Barcelona	1.07 617	Błażej Rodak ze Wschowy
A1 Ring	1.03.796	Błażej Rodak ze Wschowy
Monaco	1.03.019	Błaże, Rodak ze Wschowy
Montreal	1.04 503	Błażej Rodak ze Wschowy
Nurburgring	1.04 452	Błażej Rodak ze Wschowy
Silverstone	1.08.179	Andrzej Grabowsk z Łodzi
Magny Course	1.04 614	Andrzej Grabowski z Łodzi
Hockenheim	1.30 044	Błażej Rodak ze Wschowy
Hungaroring	0.59 476	Błażej Rodak ze Wschowy
Spa	1.31 201	Andrzej Grabowski z Łodzi
Monza	1.11 740	Błażej Rodak ze Wschowy
Indianapolis	1.03 386	Błażej Rodak ze Wschowy
Suzuka	1.19 899	Andrzej Grabowski z Łodzi

CZASY Z TRAS DO GRAN TURISMO 3 Z FREE RUN

Trasy asfaltowe:

1 Super Speedway	0.22.801	Zbigniew Staciwa z Warszawy
2 Mid-field	0.50.769	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
3 Trial Mountain	0.58.204	Bartosz Babowski z Wielicy
4 Tokyo R 246	1.07.545	Zbigniew Staciwa z Warszawy
5. Grand Valley Speedway	1.19.454	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
6. Laguna Seca	0.58.384	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
7 Rome Circuit	0.58.201	Zbigniew Staciwa z Warszawy
8. Deep Forest	0.49.788	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
9. Special Stage R 5	0.57.405	Bartosz Babowski z Wielicy
10 Seattle Circuit	1.06.389	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
11 Test Course	0.57.574	Artur Celes ze Strzelec Opolskich
12. Apricot Hill	0.55.586	Arkadiusz Pedas z Warszawy
13 Special Stage R13	1.20.953	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
14 Cote d'Azur	1.08.826	Dariusz Opałkowski z Łobzca
15 Complex String	3.11.602	Artur Celes ze Strzelec Opolskich
16. Special Stage R5 Wet	1.00.571	Arkadiusz Pedas z Warszawy

Trasy asfaltowe odwrócone:

1 Mid-field II	0.51.246	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
2. Trial Mountain II	0.59.644	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
3 Tokyo R 246 II	1.07.366	Zbigniew Staciwa z Warszawy
4. Grand Valley Speedway II	1.18.947	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
5. Rome Circuit II	0.59.873	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
6 Deep Forest II	0.50.716	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
7 Special Stage R5 II	0.55.647	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
8 Seattle Circuit II	1.06.753	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
9 Apricot Hill II	0.54.851	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
10 Special Stage R71 II	1.21.872	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
11 Special Stage R5 Wet II	1.00.465	Artur Celes ze Strzelec Opolskich
12 Complex String II	3.14.375	Artur Celes ze Strzelec Opolskich

Trasy szutrowe:

1. Smokey Mountain	0.47.193	Zbigniew Staciwa z Warszawy
2 Swiss Alps	0.56.083	Tomasz Opolony z Czernicy
3 Tahiti Circuit	0.59.934	Tomasz Opolony z Czernicy
4 Tahiti Maze	1.19.849	Tomasz Opolony z Czernicy

Trasy szutrowe odwrocone:

1 Smokey Mountain II	0.47.618	Tomasz Opolony z Czernicy
2. Swiss Alps II	0.57.206	Tomasz Opolony z Czernicy
3. Tahiti Circuit II	1.01.155	Tomasz Opolony z Czernicy
4 Tahiti Maze II	1.20.030	Tomasz Opolony z Czernicy



Kącik RPG 33

kacik@psxextreme.pl

Witam wszystkich eRPeGmanów (i womanki:)! Gdy będziecie czytać ten tekst, prawdopodobnie będzie już po trzecim EXTREME PARTY, z którego eRPeGowej części mała relacja (wyniki, czy też cokolwiek, co uda się zarejestrować) dopiero za miesiąc - numer musieliśmy skończyć jeszcze przed imprezą. Mam nadzieję, że wszystko poszło dobrze i nikt nie utopił się w stawie ani nie padł porażony przez krótkie spięcie (chociaż jedno i drugie na raz mogłoby ciekawie wyglądać:), zaś na ten odcinek "Kącika..." przygotowałem przede wszystkim przegląd nowości z naszego ulubionego gatunku, bo też w końcu nadchodzi czas naprawdę wielkiego ich wysypu - za miesiąc przynajmniej dwie recenzje nowych role-playów!

KONKURSY

NOTOWANIA

W tym miesiącu swój wynik z VAGRANTa poprawił weteran tej gry - Łukasz Adamczuk, lecz prawdziwą sensację zrobił/a niejaki/a "Czuka" z Rzeszowa, którego/ej wynik w skakance z FF9 nadesłał w swoim liście niejaki Hubert Puć (podeślij mi stary prawdziwe dane tego "kogoś" i nie wysyłaj listu do HIV'a, tylko na "Kącik RPG") - ponad 9000 skoków!!! Poprzedni rekordzista - Michał Guz - wymięka! Zapraszam na EP3 - zrobimy pojedynek tytanów:).

NAJNIŻSZY POZIOM

FINAL FANTASY TACTICS
Sylwester Kot z Wierzbicy 29,2

FINAL FANTASY 7
Damian Jakimczuk z Dukli 28,83

FINAL FANTASY 9
Damian Jakimczuk z Dukli 9,5

GRANDIA
Kamil Czuba z Warszawy 32,75

TALES OF DESTINY 2
Kamil Czuba z Warszawy 69,66

REKORDY

FINAL FANTASY 9 - SKAKANKA
"Czuka" z Rzeszowa ..... 9610 (NEW!)

VAGRANT STORY - CHAINS
Mariusz "Marian" Obirek ze Stalowej Woli 54

VAGRANT STORY - CZAS PRZEJŚCIA
Łukasz Adamczuk z Chełma (NEW!) 01:34

BREATH OF FIRE 4 - MAX HIT COMBO
Rafał Jancewicz z Bąkowa 136

PANTEON QWIAZD

Aby nie zabierać cennego miejsca (wszak dział ten rozrósł się już na całą stronę) wszystkie osiągnięcia z Panteonu przypominał będę co 3 miesiące a w pozostałych dwóch prezentował tylko najnowsze wyniki. Zaś w tym numerze mamy trzy nowe wpisy - dwa ponownie od Filipa Leszczyńskiego i jeden od debiutującego tutaj Łukasza Maciąga. Memorki dla Was obu

PSX/PSOne

Kto: Łukasz "Ashley Riot" Adamczuk z Chełma
Gra: VAGRANT STORY
Osiągnięcie 1: maksymalne dopakowanie broni - po 100 do wszystkich charakterystyk Class i Affinity (EASY)
Osiągnięcie 2: wykucie z Damascusa najlepszych broni z każdego typu (MEDIUM)
Osiągnięcie 3: napakowanie wszystkich parametrów postaci (HP, MP, STR, INT, AGL) na 999 (HARD)

Kto: Damian "Squall" Jakimczuk z Dukli
Gra 1: FINAL FANTASY 9
Osiągnięcie: przejście gry w czasie poniżej 12 godzin i zdobycie Excalibura II (HARD)
Gra 2: CHRONO TRIGGER
Osiągnięcie: uzyskanie 99 poziomu doświadczenia wszystkimi postaciami (ME-
Gra 3: FINAL FANTASY 6
Osiągnięcie: uzyskanie 99 poziomu doświadczenia wszystkimi (15) postaciami (MEDIUM)

Kto: Urszula Hildman z Gdańska-Chełma
Gra: FINAL FANTASY TACTICS
Osiągnięcie: nabicie postaciom z podstawowego składu (5+) wszystkich Jobs na poziom Master (MEDIUM)

Kto: Michał "Bob" Machel z Katowic
Gra: VAGRANT STORY
Osiągnięcie: wykucie z Damascusa pełnego ekwipunku typu Dread (MEDIUM)

Kto: Łukasz Szabelski z Bydgoszczy
Gra: FINAL FANTASY 7
Osiągnięcie: dopakowanie parametrów trzech postaci do 255 (HARD)

Kto: Piotr "Fei_wong" Adamczyk z Włocławka
Gra: STAR OCEAN 2
Osiągnięcie: uzyskanie poziomu 255 czterema postaciami (MEDIUM)

Kto: Filip "Naphtall" Leszczyński ze Ścinawy Małej
Gra 1: XENOGEARS
Osiągnięcie 1: uzbieranie po 100 sztuk każdego z przedmiotów otrzymywanych za pokonanie Dragona na Duneman Island (MEDIUM)
Osiągnięcie 2: maksymalne napakowanie parametrów jednej postaci (MEDIUM)
Gra 2: THOUSAND ARMS
Osiągnięcie: uzyskanie 99 poziomu doś. wszystkimi postaciami oraz maksymalne dopakowanie broni (EASY)
Gra 3: SAGA FRONTIER 2 (NEW!)
Osiągnięcie: cztery postacie HP 999 (EASY)
Gra 4: FRONT MISSION 3 (NEW!)
Osiągnięcie: wszystkie 8 postaci (scenariusz Emmy) na level jednej broni S, wszystkie trudne do zdobycia Wanzery po 2 lub więcej sztuk (MEDIUM)

Kto: Łukasz "Dragonus" Bernacki z Brzegu
Gra: FINAL FANTASY 5
Osiągnięcie: uzyskanie 99 poziomu doświadczenia i wszystkich Jobs na Master (MEDIUM)

Kto: Robert Sikora z Nowej Rudy
Gra: VAGRANT STORY
Osiągnięcie: uzyskanie wszystkich tytułów mistrzowskich (HARD)

Kto: Krzysztof "Cycok" Haja z Olesna
Gra: FINAL FANTASY 8
Osiągnięcie: nabicie parametrów wszystkich postaci do 255 (MEDIUM)

Kto: Mariusz "Marian" Obirek ze Stalowej Woli
Gra: DRAGON WARRIOR 7
Osiągnięcie: uzyskanie czterema postaciami 99 poziomu doświadczenia oraz poziomów Master we wszystkich "ludzkich" klasach zawodowych (HARD)

Kto: Marek Wójcik z Lublina
Gra: DIABLO
Osiągnięcie: uzyskanie wszystkimi postaciami maksymalnego (50) poziomu doświadczenia (HARD)

Kto: Mariusz Kalicinski z Gorzowa
Gra: STAR OCEAN 2
Osiągnięcie: ukończenie na poziomie Universe bonusowego labiryntu (Piramidy) oraz pokonanie ostatecznej formy Indalecia (MEDIUM)

Kto: Rafał Jancewicz z Bąkowa
Gra 1: BREATH OF FIRE 4
Osiągnięcie: uzyskanie ponad miliona punktów obrażeń (max zapis w menu 999.999) w combosie (EASY)
Gra 2: TALES OF DESTINY 2
Osiągnięcie 1: osiągnięcie wszystkimi postaciami maksymalnego (250) poziomu doświadczenia (HARD)
Osiągnięcie 2: uzyskanie danych o wszystkich potworach w grze (100% Monster Collection) oraz zdobycie wszystkich przedmiotów (100% Collector Book) (MEDIUM)

Kto: Paweł Rubaj z Gryfowa Śląskiego
Gra: FINAL FANTASY 9
Osiągnięcie: uzyskanie poziomu Master (1700 punktów) w kardance Tetra Master (HARD)

(NEW!)
Kto: Łukasz "Uga" Maciąg z Pruszkowa
Gra: BREATH OF FIRE 4
Osiągnięcie: wyćwiczenie wszystkich postaci do 99 poziomu doświadczenia (HARD)

PS2

Kto: Dawid Jańczak z Chojnowa
Gra: FINAL FANTASY 10
Osiągnięcie 1: napakowanie parametrów (prócz Luck) wszystkich postaci do 255 (MEDIUM)
Osiągnięcie 2: zapełnienie wszystkimi postaciami całego Sphere Gridu (EASY)

NEWS

Najwyższy czas przypomnieć sobie nadchodzące tytuły, zwłaszcza że w "Co Nowego?" niewiele pojawia się informacji z tematu RPG (Shiva ma o tym gatunku podobne zdanie, co ja o platformówkach), tak więc tutaj przyjrzyjmy się, co nas czeka w najbliższej przyszłości.

PS2

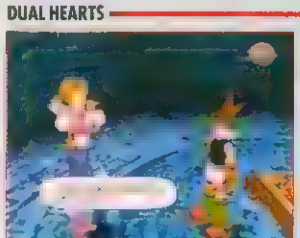
Po kilku miesiącach zastoju wreszcie zaczynają pojawiać się od dawna zapowiadane produkcje! Już ukazał się DYNASTY TACTICS (recenzja w następnym numerze), na piąty następuje mu kilka innych, obiecujących tytułów, zaś z poniższej tabeli dowiedzieć się możecie o terminach wydania najwcześniej spodziewanych eRPeGów.

Gra	Wydawca	Termin USA	Termin Europa
DARK CLOUD 2 (DARK CHRONICLE)	SONY	01 2003	przełom 2002 2003
DUAL HEARTS	ATLUS	09 - 2002	?
EVERQUEST ONLINE ADVENTURES	SONY	I. kwartał 2003	jesień 2003
FINAL FANTASY XI ONLINE	SQUARESOFT	02 - 2003	?
GLADIUS	LUCAS ARTS	02 2003	?
GRANDIA XTREME	ENIX	09 - 2002	?
HACK.//INFECTION	BANDAI	15 - 10 2002	?
LEGAIA DUEL SAGA	EIDOS	2 - 10 - 2002	11 - 10 - 2002
RPG MAKER 2	AGETEC	przełom 2002 2003	?
STAR WARS GALAXIES	LUCASARTS	11 2002	11 - 2002
SUIKODEN 3	KONAMI	10/11 - 2002	koniec 2002
SUMMONER 2	THQ	09 - 2002	10 - 2002
WILD ARMS 3	SONY	8 - 10 - 2002	?
XENOSAGA - EPISODE I	NAMCO	02 - 2003	gdzieś w 2003

Następujące gry nie mają jeszcze ściśle ustalonych dat wydania:
BREATH OF FIRE V: DRAGON QUARTER (CAPCOM)
CHRONO BREAK (SQUARESOFT)
DRAGON QUEST VIII (ENIX)
FINAL FANTASY X SIDE STORY RIKKU VERSION (SQUARESOFT)
FINAL FANTASY X SIDE STORY. YUNA VERSION (SQUARESOFT)
FINAL FANTASY XII (SQUARESOFT)
GROWLANSER II: THE SENSE OF JUSTICE (WORKING DESIGNS)
GROWLANSER III: THE DUAL DARKNESS (WORKING DESIGNS)
HACK VOLUME 2, 3, 4 (BANDAI)
STAR OCEAN 3. TILL THE END OF TIME (ENIX)
TALES OF DESTINY 2 (NAMCO)
UNLIMITED SAGA (SQUARE)
XENOSAGA - EPISODE II, III, IV, V (XENOGEARS), VI (NAMCO)

...zaś w wersji europejskiej (wyszły już w USA) mają pojawić się następujące tytuły:
KING'S FIELD THE ANCIENT CITY (FROM SOFTWARE) - 27 września
LEGEND OF ALON D'AR (UBI SOFT) - 15 listopada
KINGDOM HEARTS (SQUARE/DISNEY) - 22 listopada

DUAL HEARTS



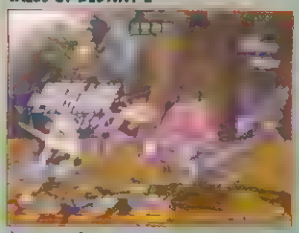
Pod tym tajemniczym tytułem kryje się nic innego, jak kolejny RPG akcji z serii ALUNDRA, gdyż tworzyło go to sama, odpowiedzialna za ów PSX'owy role-play, grupa Gra kontynuuje motyw bohatera obdarzonego umiejętnością wchodzenia w sny innych ludzi, z tym że teraz podróżuje on z dziwacznym towarzyszem (stworek o imieniu Baku), a jego zadaniem jest odnalezienie 15 kluczy do pewnej świątyni. Nasz heros potrafi używać dwóch broni naraz, jak również specjalnych kart, które pochłaniając energię powalonych

NEWS

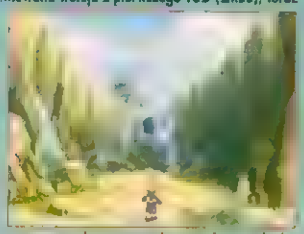
przeciwnikow, wykorzystywane są do rozwiązywania niektórych puzzli W sumie nie zapowiada się to zbyt emocjonująco, zwłaszcza że zagadki mają być (w przeciwnenstwie do poprzednich "Atlandr") dość trywialne, ale może zdarzą się jakieś niespodzianki... Na uwagę zasługuje niezła, utrzymana w baśniowym stylu grafika.



TALES OF DESTINY 2



Niech ten tytuł Was nie zmyli - to amerykański oddział NAMCO wpadł na dziwny pomysł przemianowania PSX'owego TALES OF ETERNIA na TOD2, który to błąd teraz będzie się mścił, gdyż TOD2 na PS2 to dopiero prawdziwy sequel pierwszej gry z serii TALES... na PlayStation. Dopiero teraz nastąpi kontynuacja wydarzeń z "jedynki", w której brać udział będzie m.in. syn Stahna i Rutee - Kyle. Na razie znane są imiona trzech towarzyszących owemu 15-letniemu bohaterowi postaci: jego przybranego starszego brata, a zarazem poważnego rycerza Loni'ego, tajemniczej, uwodzicielskiej i obdarzonej dziwnymi mocami Reali oraz ciągle wpadającego w kłopoty, noszącego maskę Judasa. Na razie nie są znane szczegóły ich przygody, choć wiadomo, że Kyle aż pali się do podążenia w ślady ojca, ujawnione jednak zostało parę faktów dotyczących systemu walki. Ma to być zmodyfikowana wersja z pierwszego TOD (LMBS), teraz nosząca miano "Trust & Tactical Linear Motion Battle System", gdzie ważną rolę odgrywają tzw Spiritual Points (SP), mające bezpośredni wpływ na celnosc ataków Dodatkowo wprowadzono specjalną funkcję (Auto Zoom), która aktywowana w pewnych momentach pozwala na odpalanie specjalnych ataków i kombinacji, zaś punkty doświadczenia zarobione w czasie walk można wydawać na ulepszanie sprzętu.



UNLIMITED SAGA



SQUARE nie zamierza osiąść na laurach w kwestii żadnej ze swoich słynnych serii, dlatego też pod czujnym okiem Akitoshi Kawazu (goscia odpowiedzialnego za powstanie wszystkich gier z tego cyklu) powstaje kolejna SaGa. Tym razem eRPeG ów klimatem będzie bardziej zbliżony do wcześniejszych tytułów z cyklu (czyli Romancing Saga), zaś przedstawiać ma historię poszukiwania Siedmiu Mistycznych Cudów, których odnalezienie ma zaowocować rozpoczęciem Złotej Ery dla ludzkości Dwoje głównych bohaterów do wyboru (prócz nich jeszcze sześć pobocznych postaci), drużynowy system walki (wydawanie komend od razu całej grupie) i specyficzna, plasująca się pomiędzy 2D a 3D oprawa graficzna, to podstawowe cechy tej gry. Twórcy zapowiadają również oryginalnie zaimplementowany Voice Acting oraz motyw z akcją zależną od obranego kierunku wędrówki (?), tak więc zapowiada się ciekawie

BREATH OF FIRE V: DRAGON QUARTER

Od ostatniego E3 nie pojawiło się zbyt wiele nowych informacji na temat tej gry, jednak wiadomo już, że nad jej oprawą muzyczną pracuje dwóch utytułowanych kompozytorów, a mianowicie Hitoshi Sakamoto (jeden z twórców muzyki do FINAL FANTASY TACTICS) oraz Yasunori Mitsuda (XENOGEARS, CHRONO CROSS). Będzie co posłuchać.

XBOX

Maszynka The Billa powoli zaczyna się rozkręcać (i nie chodzi mi tu jedynie o śrubki:), choć nadal sporo tytułów to jedynie remake'i istniejących już gier, warto jednak przyjrzeć się liście zapowiedzi RPG, zwłaszcza że większość z nich na pewno pokaże się w Europie znacznie wcześniej, niż wiele gier z KKW.

Gra	Wydawca	Termin USA	Termin Europa
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE	INTERPLAY	20 11 2002	09 - 2002
GLADIUS	LUCASARTS	wiosna 2003	?
GOTHIC	INFOGRAMES	5 11 2002	?
METAL DUNGEON	PANTHER SOFTWARE	19 - 11 2002	?
PHANTASY STAR ONLINE	SEGA/MICROSOFT	koniec 2002	?
PROJECT EGO	BIG BLUE BOX	jesień 2002	?
SHENMUE II	MICROSOFT	5 - 11 - 2002	?
SW: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	LUCASARTS	przełom 2002-2003	?
ULTIMATE BLADE OF DARKNESS	CODEMASTERS	koniec 2002	?

Następujące gry nie mają jeszcze ściśle ustalonych dat wydania:
DUNGEONS AND DRAGONS HEROES (INFOGRAMES)
LEGEND OF THE SUN (DREAMFORGE INTERTAINMENT)
STAR WARS: GALAXIES (LUCASARTS)

...zaś w wersji europejskiej (wyszedł już w USA) ma się pojawić:
MORROWIND: ELDER SCROLLS III (BETHESDA SOFTWORKS) - 18 października

PROJECT EGO



Z szumnych zapowiedzi słynnego Petera Molyneuxa, jakoby EGO miał być najlepszym RPG, jaki kiedykolwiek powstał, na razie wynika tylko to, że z pewnością będzie on najlepiej prezentującym się role-playem czy nawet najbardziej dopasioną pod względem graficznym grą, jaka została stworzona. Widziałem ostatnio krótkie demo "zajawkowe" tej gry i choć nie było ono najlepszej jakości, to potencjał graficzny był



dobrze widoczny. Co innego tyczy się samej fabuły - gdy głos lektora poinformował z powagą, że oto swiat znajduje się w niebezpieczeństwie, bo wyłągł się jakiś tam Ancient Evil i trzeba mu skopać tyłek, to się wprost roześmiałem - takiego banału dawno nie słyszałem. Na szczęście gra ma być, podobnie jak MORROWIND, napakowana niezliczonymi questami, oferując przy tym nieskrępowaną, swobodną i nieliniową rozgrywkę, tak więc jej główny cel może tu być mało istotny. Niewiele wiadomo w temacie systemu - tylko zgadywać mogę, że ciągle opóźniający się termin wydania spowodowany jest dopieszczaniem każdego z elementów mechaniki, zresztą gry o pecetowym rodowodzie słyną ze znacznie większego stopnia rozbudowania w tym temacie, niż ich japońskie "koleżanki". Mogę jeszcze poczekać.

ULTIMATE BLADE OF DARKNESS

To nic innego, jak kontynuacja pewnej pecetowej nawalanki RPG, cieszącej się swego czasu sporą popularnością. Twórcy zapowiadają poprawiony system walk (ten nieco "kulał" w pierwowzorze) oraz jak zwykle - kilka postaci do wyboru.

GAMECUBE

Na "kostkę" również (jak w wypadku X-a) na razie niezbyt wiele eRPeGów i część z nich to także remake'i znanych tytułów, lecz cieszmy się tym, co jest, zwłaszcza że NINTENDO od dawna nie było zainteresowane tematyką RPG, choć ostatnio zaczyna się to zmieniać.

Gra	Wydawca	Termin USA	Termin Europa
EVOLUTION WORLDS	UBI SOFT	12 11 2002	jesień 2002
GLADIUS	LUCASARTS	wiosna 2003	?
HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE	NATSUME	II kwartał 2003	?
LEGEND OF ZELDA	NINTENDO	02 2003	?
PHANTASY STAR ONLINE EPISODE I & II	SEGA	10 2002	?
SKIES OF ARCADIA LEGEND	SEGA	01 - 2003	?

Nie ma jeszcze ściśle ustalonej daty wydania:
FINAL FANTASY. CRYSTAL CHRONICLE (SQUARESOFT/NINTENDO)

SKIES OF ARCADIA LEGEND



To nic innego, jak nieco rozszerzona wersja gry z Dreamcasta, gdyż oferująca dodatkowe historie dotyczące głównych bohaterów oraz ulepszony system walk (mam nadzieję, że znacznie, gdyż był dość crapowaty).

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLE



Ma to być całkowicie nowy, a przy tym stworzony wyłącznie na konsole NINTENDO "Fajnal", który powstając równolegle na GBA będzie umożliwiał przenoszenie przygody z "kostki" na kieszonsolkę - i na odwrót (za pomocą specjalnego kabla). W temacie fabuły i systemu na razie brak jakichkolwiek wiadomości, jedynie z krótkiego demka można wywnioskować, że rozgrywać się będzie w klasycznych czasach magii i miecza (widać również postać jednego z bohaterów).

LEGEND OF ZELDA



Patrząc na screeny z najnowszej ZELDY nie mogę oprzeć się wrażeniu, że coś tu jest nie tak. Wprowadzenie grafiki w systemie cel-shading nie było tu chyba najlepszym rozwiązaniem, zwłaszcza że główny bohater wygląda jak debil z wodogłowiem, przez co cała gra może stracić ów wspaniały klimat serii (a zwłaszcza jej odsłon z N64). Może w akcji prezentuje się lepiej i mam nadzieję, że gra nie będzie tak infantylna, na jaką się zanosi. Klasyczny (znany z poprzednich części) system gry ma uzupełnić parę drobiazgów (jak choćby używanie oręża przeciwników), niewiele jednak wiadomo na temat fabuły, która zdaje się odbiegać od klasycznego schematu.

NAGRODY

Memorki w tym numerze otrzymują: Łukasz Maciąg z Pruszkowa, Filip Leszczyński ze Ścinawy Małej (dwie) i Robert Puć (w imieniu "Czuki") z Rzeszowa.

Listy - skrzynka



Koniec z honorowaniem lamerów, którzy nie potrafią się podpisać pod swoimi wypocinami! Jeśli nie umieścisz swojego adresu, Szanowny Czytelniku, po ewentualnej nagrodzie zostanie jeno wspomnienie. Pamiętajcie o tym małym, jakże jednak ważnym szczególe. I jeszcze jedno: w mailach używajcie polskich znaków, bowiem tym samym zaoszczędzicie mi sporo pracy. (...) Za oknami zimno i ponuro, czas zatem wziąć się ostro za nadrabianie wakacyjnych zaległości. Biorę się za granie i pisanie, co by było młodzieżowo, liczę jednak na support z Waszej strony pod postacią makulatury, którą będę mógł ciskać do pieca. Nie zawiedźcie mnie, bowiem co jak co, ale bijące ciepełko to ja lubię, oj tak - stanowczo. (...) Od pewnego okresu czasu obserwuję ciekawe zjawisko: do listów wrzucacie przeróżne fanty dla mnie, w efekcie czego stałem się cholernie szczęśliwym posiadaczem kilku kompletów obrazków samochodów z gumy "Turbo", dziesiątek naklejek z Pokemonami, ew. orłami polskiego futbolu, zdarzają się talie kart itp. No, kto da więcej...? Autorów co ciekawszych "przesyłek" będę pozdrawiał z tego miejsca. Czekam! Papatki! (...) Żegna się z Wami HIV ponury, co to dzwoni właśnie z komóry (?).□

PS. Wszystkim zrzędzącym na niedostatek fajnych łaseczek z targów gier, zarzucam dwie konkretne sztuki, które wyrwałem z kolekcji Lokiego.

Kontakt: hiv@psxextreme.pl, tel. 0608 33 82 82 (voice, seSMS), a także listy na adres Redakcji (z dopiskiem: "LISTY - HIV").

Celeb - odezwij się, bo nagroda przepadnie!

PRYWATA:

Mateusz Ewangelista ho-ho-ho- jestem pod wrażeniem. Dzięki za kompletną instrukcję:)

HackBan, e-mail z takimi snami to Ty się lepiej nie wychylaj. BTW po cholerę podesłałeś mi ten list ? Pomyłka Ci się, czy też głowka mocno schorowana?

Paweł, e-mail niby gdzie są przykłady naszej nietolerancji wobec gejów?

Butterner ek, e-mail no, słuchaj starszych a przede wszystkim mądrzejszych ;)

Dawid, Wojnicz zapraszam do pobliskiej apteki.

Ewa, Pisz serdecznie przepraszam, jeśli czujesz się dotknięta. Trochę więcej uśmiechu!!!

Tajemnicza Kotaka aka Dorna, e-mail uhm, a między nogami masz pewnikiem 13 cm, hihihi!

Łukasz Wiśniewski hehe! Trzo było podać adres szpitala:)))

"Wiadysławowo Team" chłopaki dzięki za "zegarek" hihihe! (...) PS. Nie chodzi!

Chudy Białystok no, podsyłaj to zdjęcie koleżanki, najlepiej bez odzienia,)

Mateusz Zagan dzięk za dopingi! Więcej takich tekstów, które traktowac można niczym strzał w ryj, a być może wstonę na proste nogi. Bo, stary, sił mi już powoli brakuje...

Wojciech, Wałbrzych pozdrowienka dla Ciebie i Gimnazjum nr 6 w Wałbrzychu :)

Andrzej, Legionowo mam nadzieję, że sprawa ułegła wyjaśnieniu...

za Lamża obiecałaś jeszcze napisać :) zakupujesz gruszki w popiele?

Przemek, Mańkowo nie poddawaj się, trwaj w swej "chorobie" no i kombinuj na prawo lewo, wszak w życiu nic nie ma za darmo, niestety

Mergol e-mail spoko spoko nie zapomniałem:)

Hubert Rzeszow musiałbym oszalec, aby przeczytac Twój "list". Polecam do pisania w pierwszej kolejności:

Damian Siemianowice Śląskie przestań się wygłupiac

Devil Łódź dżwiła dzwoni!!!

DEBIL MIESIĄCA?

GROBA SŁAWY

"[...] Jestem 16-letnim zbuntowanym leniem. Mam Soniaka i PS2. Poza konsolami i muzyką nie widzę świata. Nienawidzę szkoły i boję się jej jak wampir czosnku. Moja przyszłość nie będzie chyba zbyt ciekawa, bo moje oceny są zenujące. Może w przyszłości złapię jakąś pracę (choćby za 500 zł miesięcznie), aby zarobić na PS3 lub Xboxa 2 (...) Piszę do Ciebie ten list, bo nudzi mi się w szpitalu. Wylądowałem tu przez własną nieuwagę - sam "amputowałem" sobie mały palec prawej dłoni (na szczęści nie jest on potrzebny do grania). Mimo to nie jestem załamany, ale będzie mi go brak. [...]"

Rumcajs. Jastrzębie Zdrój

Jeśli szczyt Twoich ambicji to zarobić w przyszłości ok. 500 zeta, to lepiej od razu strzel sobie w łeb. Tym oto sposobem zaoszczędzisz kłopotów tak sobie, jak i przyszłej rodzinie. Zabieraj się za książki, lamusie, liznij choć trochę wykształcenia, a później... graj do woli (...) No, pięknie - nie dość, że półmózg, to jeszcze z dziewięcioma palcami!

SUPERKONSOLA?

"[...] Witam! Na początku mego listu chciałbym się z Tobą nie zgodzić w sprawie odp. na list jednego z Czytelników, a dokładniej o tym, by istniała tylko jedna i jedyna konsola. Teraz uzasadnienie: powiedzmy, że istnieje tylko PS3, Billo i "N" rezygnują z powodu słabych zysków, a nawet strat, więc mam PS3 - bez konkurencji, i wszyscy są szczęśliwi. Ale czy na pewno? SONY bez konkurencji daje cenę gdzieś tak ok. 4000 zł, dodatkowy osprzęt tak od 300 zł, a gry po 400 zł - i teraz cena nie będzie za bardzo spadała, bo nie ma konkurencji, która wymusi niższą cenę. Tak, konkurencja ma swoje plusy i minusy. (...) Druga sprawa - teksty. Torby pt. "Strachy na Lachy" jest zje**ny na maksa. Co ten tekst robi w gazecie, to ja nie wiem (wiem tylko, że w połowie musiano mnie budzić). (...) Trzy. Tym razem Twój tekst - na temat porównania konsol. Powiem krótko: wszystko, co się w nim znajduje, było wiadomo dawno temu. Wątpię, by pomógł komuś przy kupnie konsoli; za słabo napisałeś o piractwie, a wiadomo, że większość osób będzie tylko na to patrzeć. [...]"

Jemil, e-mail

Serdecznie Cię przepraszam za pochopne wyciąganie wniosków, ale Ty chyba nie kumasz bazy... Nie mam zatem zamiaru rozmawiać z Tobą hłehłe! Popolemizuję z Czytelnikiem, który zrozumiał mnie jasno i wyraźnie.

"Czel Po przeczytaniu Twojej opinii w listach z PE#62, iż popierasz powstanie jednej superkonsoli ("Jak zwykle, podeprę się argumentem, iż jestem za powstaniem jednej superkonsoli...") - muszę się z tym nie zgodzić. Otóż, głównie z tego powodu, że byłby to TOTALNY monopol. Wątpię żeby jakakolwiek firma spróbowała zawalczyć z synem trójkąta "SONY, MICROSOFT i NINTENDO", a wiadomo, jakie są minusy monopolu. Załóżmy, że ta konsola byłaby naprawdę dobrze zabezpieczona przed piratami (wszak GameCube do dzisiaj nie został złamany) i gierki byłyby w cenie - załóżmy- 2-krotnie wyższej niż obecnie (każdy wie, że monopol bardzo sprzyja wygórowanym cenom). I co wtedy? Wyboru większego z grami wtedy nie mamy (no, chyba że piec;), a jako że średnia krajowa zarobków w naszym państwie jest niższa niż pensja sprzątaczki (sprzątaczka? Nie, to brzmi brzydko, teraz się mówi konserwator powierzchni płaskich, tudzież konserwator wnętrz, hehe) w krajach UE, to granie na konsolach w Polsce umarłoby śmiercią naturalną, a raczej ekonomiczną. Poza tym, pozostaje jeszcze jedna kwestia - powstających gier. Czy gry np. od 1st party developerów nie staną się po prostu gorsze niż byłyby przy istniejącej konkurencji ("Po co się aż tak wysilać skoro nie ma konkurencji?")? A teraz pytanko - czy jest wg Ciebie jakakolwiek "szansa", że owa konsola powstanie i czy zgadzasz się, chociaż po części, z tym co napisałem"

VerB; Gorzów Wlkp.

Po kolei... Jak słusznie zauważyłeś, alternatywą dla konsol jest pecet i wydaje mi się, że gdyby koncern będący w posiadaniu praw do superkonsoli przesadzał z cenami praktykując nietrzeźwą politykę cenową, to by się przejechał, i to daleko. Konsument masowy, wbrew pozorom, głupi nie jest, toteż na ceny a'la 99,99 zł reaguje obecnie z szatańskim uśmieszkiem. Do czego piję? Ano do tego, że fakt istnienia superkonsoli nie zapewniał by jej sukcesu. (...) Teoretycznie, możliwość powstania superkonsoli na przestrzeni kilku nadchodzących lat wydaje się być mało prawdopodobna, bowiem SONY i MICROSOFT lubią dużą kasę (dla siebie i tylko dla siebie). SEGA już wycofała się z rynku hardware'u, NINTENDO też przebąkuje o podjęciu podobnych kroków, totez na placu boju mogą zostać jedynie MS i SONY. Podsumowując - nie, nie za bardzo chce mi się wierzyć we własną tezę (a raczej pobożne życzenie), aczkolwiek nigdy nie można mówić nigdy (tego nauczyło mnie życie).



STARY GRA AŻ FURCZY!

"[...] Cze! Nie będę Cię obrażał, bo po co to komu:). Oki, zacznę już, bo żadnym Szekspirem nie jestem i pisać nie umiem czegoś takiego:). (...) Oki, opowiem co mi się przydarzyło... Jechałem pod koniec lipca na wakacje ze starym - nad morze. Jadąc autem, miałem 2 numery PSX EXTREME... Czytałem je, a stary zapytał: "co to?". Ja mu gadam, a on nic. Powiedział, że jak dojedziemy, to poczyta. Gdy byliśmy na miejscu, wziął te numery i zaczął czytać... Czytał, czytał i przeczytał 2 numery. Gdy skończył zapytał się mnie, ile taka konsola (powiedział konsola, jakby już, kuna, był w tym obeznany) kosztuje. Zapytałem: która? A on: ta na której jest ta gra. Patrzę, a on wskazuje na recenzję MOH: FRONTLINE. Powiedziałem mu, że 800 - 1200 zł, zależy gdzie (stary nie mieszka z nami z takich, a nie innych powodów, więc na mojej konsoli nie grał:(. Oki, po przyjeździe (wróciliśmy w piątek) stary powiedział, że chciałby pograć na PS2.

SMS POWER

Niestety, nie ma sensu bawić się w te klimaty. Zamiast fajnych tekstów, podsyłacie mi kawały (najczęściej "głodne" lub "z brodą"). Na to bye, bye... Być może reaktywacja nastąpi pewnego pięknego dnia, czego jednak nie obiecuję.

"Najlepsze lekarstwo na ból głowy: przybytek. Bo od przybytku głowa nie boli." RadX, SMS

"Jesteśmy Microsoft, opór z Waszej strony jest bezcelowy - zostaniecie zasymilowani!" ???, SMS

"To nie jest prawdziwy SMS. To jedynie sprytna podróbka." Siner, SMS

Pojechaliśmy do mnie do domu - po konsolę. Graliśmy całą noc w PES-a i FFX. Rano (dokładnie ok. 10.00) na giełdzie kupiliśmy konsolę, Memorkę i 3 gry (MOH:F, PES i GTA2), dodatkowo dla mnie GRAN TURISMO 3:). (...) Kuna, widzisz jak to jest, heh, rzadko spotykana sytuacja:). Kuna, ostatnio nawet z nim w PES-a przegrałem. Bo ojciec całymi dniami siedzi w domu (firmę ma blisko miejsca zamieszkania i tak to jest - rano przychodzi, otwiera, zamyka, czasami jakieś zamówienia, konferencje). (...) Dobra, kończę już, bo nie mam co pisać. O, dostałem SMS-a, jadę pograć. (...) Pozdrawiam całą ekipę z czata PSX EXTREME CHAT ROOM:). [...]" Donat, Ruda Śl.

Pomimo faktu, że Twoi rodzice żyją w separacji, doceń to, co masz. Ojciec, z którym możesz szarpnąć partyjkę w GT3 lub PES, zasługuje na szacunek. Nie bądź zatem "żyła" i uzbieraj na lewo trochę kasy, co by staruszkowi sprawić nieco przyjemności, np. ofiarując jakąś fajową grę (spoko, przecież prędzej czy później ta gra trafi pod Twoje strzechy, hłehłe! Połączysz w ten sposób przyjemne z pozytecznym). Bo mężczyźni to wyrośnięci chłopcy, tyle że z droższymi zabawkami.

LEŻEĆ

"[...] Dlaczego zg(Red.)zi poniżają konkurencję? Znaczy się takie ***** i ***** to należy poniżać, ale *+...? Właściwie jest to jedyny poważny konkurent PE w Polsce, a oni se jaja robią. *eon+ czy *bigos* to specjalne zabiegi, żeby ośmieszyć konkurencję. Ktoś, kto to przeczyta nie kupi *+ bo pomyśli, że to następny *****. A że mają mniej stron i są mniej (pipipi) nie oznacza, że są gorsi. Jak mówi mój kumpel. PE kupuje dla śmiechu, *+ dla info. No i nie można zapomnieć, że PE wzięło sobie 50 tzw. Współpracowników, czyli ludzi którzy odwalają za zg(Red.)ów czarną robotę. Poza tym do recek ładujecie coraz więcej screenów, a mniej tekstów. [...]" Kaxi

Człowieku, czy Ty znasz znaczenie słowa "poniżać"? Obejrzyj jakiś film sado-maso, ew. poruszający tematykę Murzynów pracujących na plantacjach trzciny cukrowej lub bawełny... Wyjaśnijmy sobie zatem, że NIKOGO NIE PONIŻAMY! Ot, wytykamy czasami potknięcia, w których podmiot wytykany np. działa wbrew swym zelaznym zasadom, ściemnia itd. Poza tym - jeśli, kurna, nie zauważyłeś, iż nie jesteśmy sztywniakami i naśmiewamy się ze wszystkich naokoło, a przede wszystkim z samych siebie, to buc z Ciebie straszny. Oczywiście, możemy się zmienić i z nikogo nie zlewać, być poprawni politycznie, nie drukować 'zboczonych' komiksów, miesięcznik drukować na papierze kredowym, screeny opatrywać grzecznymi i poukładanymi sloganami, nie pisać nic 'gupiego'... Ale czy tego naprawdę chcesz? To, co określasz mianem "poniżania", my - zg(Red.)ziole - traktujemy jak sofciarskie dowcipasy (whatever:), które nikomu nie szkodzą a nie teksty w stylu "oni są debilami, gorsi itp.". Przyznajemy (ciało redakcyjne), że *+ to całkiem dobre pismo, ale argumenty w stylu "xxx pracował w SS już dawno temu i się lepiej na tym zna" są co najmniej nie na miejscu. Poza tym nie wiem czemu czepiasz się współpracowników Polecam Ci nie czytać więcej stopki, a zwrócić uwagę, co Ci ludzie tak naprawdę robią dla PE.

KLIMA(TYZACJA)

"[...] Yo! Bez zbędnego wstępu przejdę do rzeczy. Chodzi mi o klimat w grach na różne konsole. Wezmę pod uwagę PSX'a i DC, które posiadam. Na PSX'ie prawie kazda gra miała klimat. Na DC tak nie jest. Jedyna gra, która mnie wciągnęła na nim (DC), to SHENMUE, a grałem w wiele tytułów. Około 2 tygodnie przed kupnem DC dostałem SUIKODEN 2. Facet, ten klimat!!! Grę przeszedłem 2 razy w ciągu tygodnia, grając po 8 godzin dziennie. Była po prostu zaje****a. Mając już DC, a na nim QUAKE 3, UNREAL, RE:CV, CT2, i wiele innych - grałem na PSX'ie w RE2. Może stwierdzisz, że jestem świrnięty, ale Playa używam do grania "normalnie", a DC - przez Internet, np. w Q3. [...]" Michał, Żędowice



■ A to graffiti znajduje się, jak się domyślamy, w Toruniu. Gdzie dokładnie? Tego nie wiemy, bo autor pracy, a przynajmniej zdjęcia, jest chyba mocno zakręcony, bo napisał nam tyle: "Blur Snake. Fajne gówno. By Krash TSCREW CO." Aha

Do wyboru, do koloru. Kto się czubi ten się lubi, hłehłe! Dobrze mówisz, bo głośno... Wg mnie, było wprost przeciwnie do tego, co nabazgrałeś. tylko niektóre gry na PlayStation miały klimat, tylko co dziesiąta nadawała się do wpakowania do czytnika. A DC - cóż, początkowo konsola owa nie za bardzo przypadła mi do gustu (owszem, SONIC ADVENTURE wywiercił mi sporych rozmiarów dziurę w mózgu), ale wraz z rozwojem rynku, gdy coraz więcej tytułów ukazywało się na ten system, beznadziejnego decekowego pada dzierżyłem kurczowo w łapskach godzinami, katując wszystkie megarajcujące arcade'ówki po kolei, bez wyjątku. Ale o gustach się nie rozmawia.

CZARNULA TYMFA WARTA?

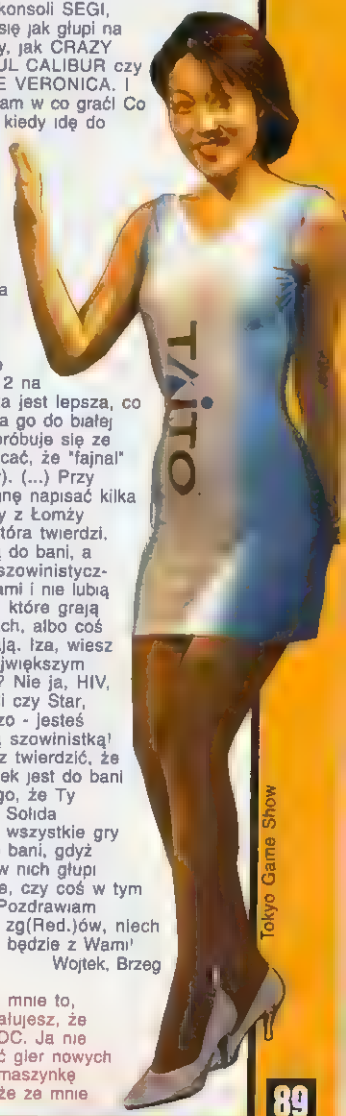
"[...] Cze! Piszę ten list słuchając piosenki "Acidland", więc mam nadzieję, że będzie on optymistyczny. Chodzi głównie o to, że coraz bardziej przekonuję się, iż rok zbierania kasy poszło (przez Was!) na marne. No bo po Waszych superlatywach na temat PS2 nie wahałem się kupić Czarnuli. No i nie będę owijał w bawełnę - ta konsola nie jest warta swojej ceny!!! Może Was to zdziwi, ale mym zdaniem ostatnią prawdziwą konsolą był DCI!! Gry odpalały się szybko, no i chodziło tylko o gry. A wszystkie Next-Geny są robione by mogły konkurować z PC! Nie czujesz tego??? To zobacz jak gry się przycinają, jak menu jest poważnie zrobione i jak często SONY pozwala na wydawanie kiepskich gier. I po co komu do grania odtwarzacze DVD? A poza tym nie ma żadnego skoku graficznego. Przypomnij sobie jak wyglądały SC, SONIC czy VT! Moje 2 miesiące grania na PS2 mogę podsumować następująco. WE6. Tak, ta gra jest warta tej konsoli, a reszta - no cóż... [...]" Micgal, e-mail

Odpisuję na Twój list wąchając własne bąki, bowiem żona przygotowała mi na kolację fasolkę, więc mam nadzieję, że odpowiedź będzie satysfakcjonująca. (...) Gdybyś nie używał piracich kopii gier (jeśli się mylę, to wielkie sorry), to doceniałbyś wszystko, co by wpadło w Twe ręce. A tak - zamiast grać, jedynie "przeglądasz" nowości. Co innego, że 70% gier na PS2 to średniaki i kapy... Niestety, SONY nastawiło się na dopuszczanie do dystrybucji wszystkiego, a "kontrola jakości" jako taka nie istnieje. Oczywiście, zeszmacenie to wielkie ze strony koncernu, ale alternatywy brak - w obecnej chwili kazda nowa gra na konkretną platformę jest na wagę złota, gdyż konkurencja nie śpi. Nie można zatem powiedzieć, że PS2, Xbox lub GC nie są warte wydanych nań pieniędzy - kazda konsola oferuje jakieś tytuły, które spasują jednemu z drugim napaleńcom.

DC ZOMBIE

"[...] Witam wszystkich zg(Red.)ów! Jak już wiecie, zaczął się rok szkolny - skończyło się beztroskie granie na ukochanych konsolach, jak i w ukochane gry. Cóż, trzeba się wziąć do nauki (uczęszczam do liceum mechatronicznego - sam nie wiem dokładnie, co to jest za kierunek, ale fajnie brzmi...). (...) Chcę podzielić się z Wami moją opinią na temat konsol oraz listu Wookiego z Opola - na temat Dreamcasta 2. Trochę mi go żal (DC), ale cóż... SEGA nie powinna zawracać sobie łba konsolami, bo nic dobrego z tego nie wychodzi, wręcz przeciwnie. Sam już nie pamiętam czemu kupiłem Dreamcasta - miałem odłożone wtedy około 500 zł oraz PlayStation na półce. (...) Słuchaj, Wookie: SEGA powinna zająć się tym, co jest jej mocną stroną - tworzeniem gier, a nie konsol. SEGA nie powinna mieszać się do marketingu. A ja głupi żałuję teraz, że zaufałem konsoli SEGI, napaliłem się jak głupi na takie tytuły, jak CRAZY TAXI, SOUL CALIBUR czy RE: CODE VERONICA. I co - nie mam w co grać! Co najlepsze, kiedy idę do kumpla na partyjkę w TTT czy ISS PRO, to mi się chwali, że ma FINALa X. Wiecie, co ja mu wtedy mówię? Że GRANDIA 2 na Dreamcasta jest lepsza, co doprowadza go do białej gorączki (próbuje się ze mną wykłócać, że "fajnal" jest lepszy). (...) Przy okazji pragnę napisać kilka słów do Izy z Łomży (PE#61), która twierdzi, że RPG są do bani, a faceci są szowinistycznymi świniami i nie lubią dziewczyn, które grają na konsolach, albo coś im zarzucają. Iza, wiesz kto jest największym szowinistą? Nie ja, HIV, Ściera, Kali czy Star, tylko ty - Izo - jesteś największą szowinistką! Nie możesz twierdzić, że dany gatunek jest do bani tylko dlatego, że Ty podziwiasz Solida Snake'a, a wszystkie gry RPG są do bani, gdyż występują w nich głupi bohaterowie, czy coś w tym stylu. (...) Pozdrawiam wszystkich zg(Red.)ów, niech moc konsol będzie z Wami! [...]" Wojtek, Brzeg

Zastanawia mnie to, dlaczego żałujesz, że posiadasz DC. Ja nie żałuję, choć gier nowych nie ma na maszynkę Sonica. Może ze mnie



NAGRODA GRA

LIST MIESIĄCA

TROPEM ŹRÓDEŁ AMAZONKI

"[...] Witam ponownie! W czasie kiedy Ty głowiłeś się nad tym, czy wysłać mi pada i radośnie żłopałeś swojego browara, ja cały czas zastanawiałem się nad istotą gatunku do którego Ty przynależysz. Bo wiesz, ja przez dłuższy okres czasu dokładnie obserwowałem Twoje zachowanie w PE. I dało mi to dużo do myślenia. Z całej tej ludzkiej grupy, która stąpa po tej planecie i dane mi było ich poznać, Ty byłeś inny. Postanowiłem to sprawdzić. Na początku, od razu oddaliłem od siebie teorię, jako byś należał do gatunku ludzkiego. Przez pół miesiąca zaciekle szukałem danych na temat zachowania gatunku, jaki Ty naprawdę prezentujesz. I kiedy już zwątpiłem w naturę, i miałem dać Ci stopień "nie zakwalifikowany"... Jest! Mam! Udało mi się. Otóż miałem rację. Nie jesteś człowiekiem. Należysz do gatunku Cykad, co postaram się udowodnić. Cykady (łac. Cicididae - pięwiki właściwe) należą do grupy płuskwiaków (to takie owady - to by wyjaśniało Twój wygląd). Żyją głównie w cieplejszych krajach (to by tłumaczyło, dlaczego lubisz palić listy w piecu na zimę). Żywią się sokami roślin (w Twoim przypadku jest to najwyraźniej chmiel). Długość rozpostartych skrzydeł dochodzi do 18 cm (u Ciebie, abyś upodobnił się do gatunku zastępczego, poszło najwyraźniej na wzrost, tylko ciut za dużo). Właściwością cykad (samców) jest zdolność wydawania dźwięków za pomocą narządu u nasady odwłoka (to jasno wyjaśnia Twoje problemy, nazwijmy to "gastronomiczne") (źródło: A. Szklarski "Tomek u źródeł Amazonki", aczkolwiek znajdziesz to również w encyklopedii PWN). (...) Jestem z tego odkrycia bardzo rad, a jednocześnie troszkę zawiedziony: nie udało mi się odkryć nowego gatunku, ale natura chyba wie, co robi i trudno jest ją pojąć w tak krótkim okresie czasu. [...]" Mędrek, Mysłowice

HIV: *Hm, sam nie wiem, co rzec powinienem. Analiza owa zatkała mój dziób na godzinę, toteż postanowiłem uraczyć Cię nagrodą - za poświęcenie i... odwagę? Nic to, baw się dobrze. (...) PS: 18 cm to fajny "wynik", hłehłe! Tjaaa...*

Nieustający konkurs na...
Najładniejszą kopertę

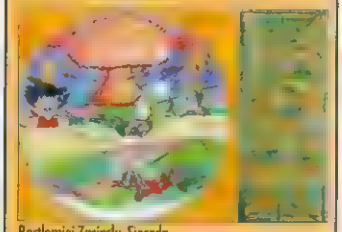
Nie odrysowujcie! Z takim apelem zwracam się do Was. Czego nie robić? Nie szybować, nie odgapiać, nie sugerować się zanadto grafikami ani w PE ani w innych magazynach (czy Wy myślicie że ich nie oglądam - nie macie szans mnie przechytrzyć) Liczy się inwencja twórcza, pomysł, kreska. Nagrodę zgarnia Ania za całokształt [patrz poprzednie numery PE].[S]



Ania Jędrychowska, Swarzędz


Aniel Ostrowski, Olsztyn


Bartłomiej Szadura, Chorzów

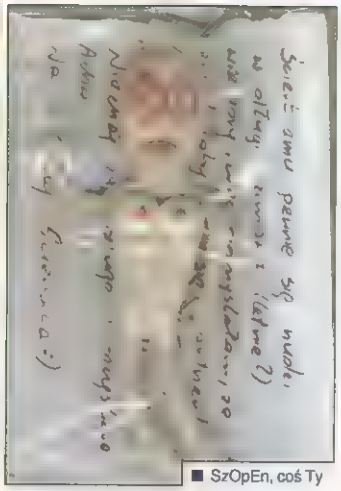

Bartłomiej Zasiński, Sieradz



Wojciech Kaluża, Dębowiec



Kuba Obrusiewicz, Piastów


■ SzOpEn, coś Ty znowu nam podesłał? Laska dla Ścierbiego, gumka i list... Podaj nam adres swojego lekarza, a wypijemy za niego podczas EP3.

lama, może coś przeoczyłem, ale wszystkich gier na DC nie "zaliczyłem", ba! nie zdążyłem nawet wycisnąć soków ze wszystkich "większych" tytułów. Ze co - skoro gra ma już na karku kilka lat, to nie można w nią solidnie szarpnąć? Wierutna bzdura! Właśnie dlatego kocham emulatory. stary sprzęt, handhelды i w ogóle zegarki Casio z wbudowaną "ośmiorniczką".). Pewnie, nowości na Next Geny też są spoko (wybiórczo), ale nie zapominaj, że podobnie jak z powiedzeniem "nie ma takiego, co by przerobił robotę" - nie można zapominać o konsolach, które już nie są produkowane. Konia z rzędem temu, który szarpał we wszystkie gry na PSOne i DC!!! (...) A Iza-szowinistka niechaj weźmie sobie te słowa do serca, nawet pomimo faktu, że zaprzeczają one same sobie, hłehłe!

W OBRONIE...

"[...] Hey! Piszę do Was z powodu który bardzo mnie niepokoi. W ostatnim numerze PE (i nie tylko) przeczytałem (w dziale "LISTY") list Czytelnika, który pisze, że siostra ma urodziny, jest spłukany itp. itd... żebyście dali mu grę, bo jak nie to jesteście do bani. To mnie zdenerwowało... Ludzie, PE to nie Polski Czerwony Krzyż! Rozumiem, że my - Polacy - to biedni ludzie, ale to już staje się bezczelnością! I tak PE daje nagrody za niektóre listy, a przecież pisma o tematyce gier komputerowych czy konsolowych w ogóle nie przyznają żadnych nagród. No, wyrzygałem, bo nie mogłem już wytrzymać. (...) HIV, Ty sobie nie myśl, że ja PSX EXTREME bronię (choć przyznam, że macie niezłe to ścierwo:). [...]" Marcin, Warszawa

Dzięki za wstawiennictwo i wyperswadowanie tego i owego:).

GDZIE SIĘ PODZIAŁY TAMTE PRYWATKI?

"[...] Cześć! Mam do Ciebie 2 sprawy. 1> Dlaczego boicie się wyjść poza limit stron? Miała być biblia konsolowa, a prawda wygląda tak, że PSX EXTREME nie ma nawet stu stron. I nie mów, że nie ma tematów. Np. na recenzję GRAN TURISMO 3 poświęciliście 1/4 stron magazynu, a inne hity dostają przeciętnie 2, góra 4 strony. I pytam się: dlaczego jeśli gra jest naprawdę warta wydania pieniędzy (oryginał), to nie przeznaczycie na nią 5 - 6 stron (mówię tylko o kropelkach w morzu gniotów). Ze niby nikt nie będzie czytał? No, nie wiem... 2> Coś jest nie tak z PE. Kiedyś to było pismo dla którego dałbym sobie zrobić ku-ku, a teraz biorę gazetkę do ręki i nie wiem za co się brać, listów prawie nic, recenzje jakieś oskrobane jak ziemniaki... coś w tym stylu Ludzie, ja Was nie jarzę - jak tak dalej pójdzie, to będziecie musieli dodawać faje, żeby ktoś Was kupił. Panowie, ja jestem z Wami, ale to też ma granice! [...]" ???, e-mail

ad. 1> Od kilku miesięcy PE jest wyładowane recenzjami po brzegi, a przeto staramy się, aby ponadto zadowolić Czytelnika publicystyką, kącikami tematycznymi itd. Siłą rzeczy nie jesteśmy w stanie opracowywać recenzji na tak pokaźną liczbę stron, bowiem nie o każdej grze można napisać tekst liczący 30 tys. znaków;) ad. 2> Czy Tobie się wydaje, że cały czas, przez lat kilka, można robić coś tak samo jak kiedyś? Jak na mój gust nie jest to możliwe. I tu wcale nie chodzi o teksty (de facto znacznie lepsze, o wiele bardziej dojrzałe), tylko o pusty fakt, że rynek się zmienił. To nie my gorzej piszemy, tracimy klimat, tylko coraz mniej ludzi gra w pojęciu hardcore'owym (dzieciak, który dostał konsolę od dziadka i gra, bo "musi", to zaden Gracz). Oczywiście, taką sytuację zawdzięczamy w znacznym stopniu sytuacji finansowej Polaków (a zatem - tym dupkom zołędnym z góry, które już nie mają pomysłów na nowe, coraz bardziej bzdurne podatki) bowiem coraz mniej ludzi ma drogie, next-genowe konsole; i nie ma co liczyć na fakt, iż w przyszłości pojawi się sprzęt a'la PSX: za 500 - 600 zeta, z banalną przeróbką i masą świetnych gier.

KE?

"[...] Hej! Czy to prawda, że w polskiej wersji PS2 nie ma Internetu? A Xbox ma Internet? [...]" ???, SMS

Uwielbiam pytania "na poziomie", hłehłe! Nic to, mimo wszystko postaram się odpowiedzieć, zacisnąwszy naprzód pięści oraz zęby. Tak, w "polskiej" wersji PS2 nie ma Internetu (cokolwiek ma to znaczyć), Xbox też go nie ma. (...) Ogłoszenia drobne kupię Internet, byle tanio.

PRZEROBIĆ, NIE PRZEROBIĆ...?

"[...] Cze HIV. Mam problem Posiadam Czarnulę ponad rok, ale do tej pory jej nie przerobiłem. Co prawda zawsze kiedy jakaś giera mi się znudzi idę do tzw "Świata Gier" (taka dziura, gdzie znajdziesz wszystko związane z konsolami) i za 30 zeta wymieniam gierę. Tydzień temu, gdy byłem "na mieście", wstąpiłem do gościa i spytałem się o przeróbkę PS2. Gościu powiedział tak: "Konsolę ci przerobię, tylko że w 20% będzie ona działać bezbłędnie, a poza tym nie opłaca ci się kupować piratów, gdyż ich ceny sięgają czasami oryginału, a niekoniecznie piracka gra musi być "kompletna"." Co, do cholery jasnej, mam robić? (...) PS: Jak tam Playman? Bardzo zdołowany psychicznie, czy jeszcze nie? Jeżeli nie, to... DOBIĆ GO!!! [...]" Jerzy, Częstochowa

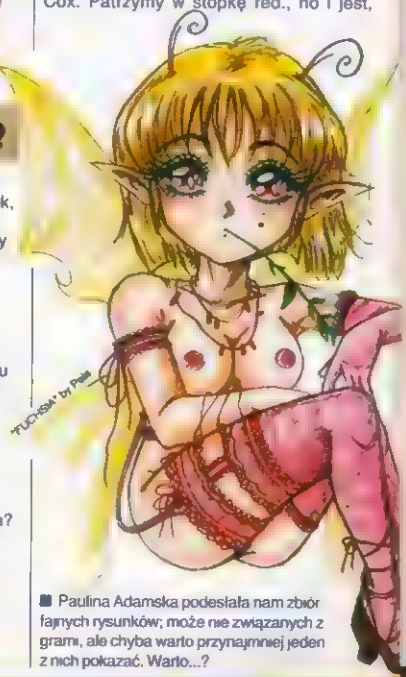
Rokowania dot. 20% bezbłędności systemu to może sobie ten pan Zdzichu wsadzić, a głęboko! Z posiadanych przeze mnie informacji wynika jasno, że konsola PS2 przerobiona działa w 100%. Piracie gry kosztują kilkanaście zeta, ale rzeczywiście w większości przypadków są niekompletne, tj. pozbawione np. filmów lub muzyki (w całości lub wybiórczo). Z kolei gry przegrane na płytę DVD chodzą po pół stówki - czyli dosyć drogo. To wszystko, co wyszperałem w tym temacie. (...) Playmanem zajmie się Starucha z lochów, która nie dostawała od nas żarcia przez ostatnie dwa miesiące. Będzie jatka..

ŚWIAT JEST MAŁY

"[...] Cze HIV! To jest mój pierwszy list do Ciebie. Piszę go, bo od momentu gdy wyjechałeś z Władysławowa zdarzyło się tu wiele rzeczy. (...) Kilka dni po



Twoim wyjeździe, ja i moi kumple poszliśmy wywołać zdjęcia, które sobie zrobiliśmy z Tobą. Doszliśmy do fotosa przed salonem gier, w którym spotkaliśmy się - i SZOK! Po prawej stronie stoi starucha z lochów! Uciekła Wam, czy to Ty z nią przyjechałeś (bodyguard?)? (...) A teraz inny kawał mięsa: pewnego dnia (24 sierpnia) poszliśmy pograć w DDR 2nd MIX - nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie to, że skakał tam jakiś typ i nawet nieźle mu szło. Potem my pokazaliśmy na co nas stać. Gdy skończyliśmy, ten typ nas zaczepił i spytał, czy mamy maty do tańczenia Potem gadka-szmadka i w końcu pytam, czy czyta PE, a on na to "Ja tam pracuję" No to mnie zatkało i pytam o ksywę, a on poruszył ustami i wydał jakiś sekundowy dźwięk, nie zrozumiałem i pytam raz jeszcze. W odpowiedzi usłyszałem ten sam "odgłos" z dodatkiem: "Czytałeś np. opis do MGS2?". Zmyliśmy się z salonu, patrzymy do opisu, a tam jakiś Cox. Patrzymy w stopkę red., no i jest,



■ Paulina Adamska podesłała nam zbiór fajnych rysunków; może nie związanych z grami, ale chyba warto przynajmniej jeden z nich pokazać. Warto...?

RODZYNY

Jak zwykle, czytając niektóre z listów nadesłanych przez Was rwałem boki i ocierałem łzy - jesteście niemożliwi. Pacjenci mający poczucie humoru - to lubię. Debile z krwi i kości - moi pobratymcy. Heh, czekam na Wasze wypociny, bawmy się razem!

- "Cześć HIV! Piszę do Was dzisiaj już trzeci list... (...) Chciałbym bardzo dla Was pracować. Jeśli będzie jakiś konkurs, to wezmę w nim udział, ale nie widzę ich ostatnio." Adam, Warszawa
- "Czy Koso gra w telenoweli 'Samo Życie'? Jest tam ktoś podobny do niego." Sombrero, Olsztyn
- "(...) czułem się wtedy tak źle, że wyrzygałem się prosto na PSX EXTREME (nie zdążyłem z unikiem) Później gazetę wyczyściłem gąbką i podmieniłem kumplowi!" Baran, Wrocław
- "HIV jest seryjnym zabójcą! W pewnej gazecie napisali, że HIV zabił 20 milionów osób!!! (...) Za to, że czytam taki brukowiec jak PE, chcę pada!" Daniel, Warszawa
- "Cześć! Nie mam czasu, więc przejdę od razu do konkretów." Pitbull

ale tylko współpracuje i na dodatek nie umie wymówić swojej ksywy. [...]"
Gacek, Władysławowo

No proszę, ależ ten świat jest mały! Dzięki za zdjęcie, a i miłe chwile spędzone zarówno przed konsolą, jak i w salonach gier. Co się tyczy Coxa, to wybacz jego nieokrzesanie, hłehłe! Widocznie łyknął chłopaczyna zbyt wiele soku marchewkowego, to mu się język zaplątał... Dzięki za zdjęcie i pozdrów ekipę!

HARDkor

"[...] Strzała Mr PierreDzący! Na tym treściwy, aczkolwiek niezbyt wyczerpujący wstęp zakończę, bo mam sprawę (nie)cierpiącą zwłoki. Mam do Was parę próśb/wiadomości. Może od początku;). Od niedawna na poważne zajęliście się rubryką "HARDkor", począwszy od "Zapachu 8-miu bitów" Jednak na moje oko od tej pory sprawa cichła coraz bardziej, w pewnym momencie kończąc gdzieś w otchłani zg(red.)akcyjnego kosza zużytych pomysłów. Otóż błąd, panowie! Niejednemu przecież łezka zakręciła się w oku podczas lektury owego tekstu. Tak więc skoro powstał już dział "Retro" dla PSX, to dlaczego nie mielibyście omawiać oldschoolowych pozycji sprzed kilkunastu lat? Byłby to niewątpliwy kąsek dla większego grona czytelników, m.in. tych starszych. Może nawet niektórzy rodzice by się skusili na lekturę, wspominając stare czasy, kiedy to pośpiesznie przyklejali do joysticków nowe żabki, żeby nieświadome dziecko siedzące w szkole nie domyśliło się, że ,ego tatuś/mamusia szarpali ostro. Te dwie, ewentualnie trzy strony nikomu nie robiłyby różnicy. Nawet nie wiecie, ilu Czytelników gdzieś tam w piwnicy czy za szafą ma schowaną poczciwą starą atarynkę, czy komandora:). A stary sprzęt ma to do siebie, że moim zdaniem kontrolery psuły się rzadziej (notabene mój pad od PSX'a zaliczył już trzy zgony, w tym jeden definitywny:). Kiedy popsuł się kursor w joyu, wymieniało się żabki - i po krzyku... [...]"
Threepwood, Polkowice

Jakbyś nie zauważył, to w dziale HARDkor jest rubryka OLDschool, która omawia co jakiś czas (od teraz co miesiąc) jakąś starą ale jarą pozycję. Całość poprzedza KONkurs "Znajdź klucz", w którym pytamy o tytuł owej gry - i tak w koło Macieju.

EMULATORY

"[...] Jest taka sprawa, co mnie normalitarnie rozpierdziela na drobne szczątki: mam kumpla, w zasadzie to nie jest lamuchem strasznym, ale pewnego dnia doszliśmy do tematu konsol, a właściwie to emulków, i mówi mi że fajne jest GRAN TURISMO 1, 2 i takie tam, a ja mu na to, że bardzo fajne, ale lepiej się gra i czuje klimacik giery na konsoli z padem w łapie, niż przed monitorem i "WSAD-em". Mam nadzieję, że podzielasz moje zdanie... (...) A, jeszcze jedno: czy istnieje CARMAGEDDON 2 na PS2? [...]"
Kamrog, e-mail

Z mojego punktu widzenia wygląda to następująco: żaden emulator nie zastąpi klimatu towarzyszącego odpalaniu gry na swej platformie macierzystej. Ja używam emulatorów z przyczyn oczywistych: bo tak jest taniej, mam znacznie więcej gier, niż udałoby mi się zorganizować na oryginalnych nośnikach, poza tym komfort dostępu do archiwów (gry) jest nieporównywalnie większy. Rzekłem C2 nie ma.

WY IDIOCI!

"[...] Już od dłuższego okresu czasu chciałem do Was napisać list... więc piszę. Konkretnie - o Waszym pisemku. PSX EXTREME - miesięcznik o grach konsolowych, redagowany przez ludzi (???), czy też istoty o bliżej nieokreślonym pochodzeniu., posiadający klimat... hmmm... ostrej jazdy, świńskiego humoru itp. Czasami czytając "Extrima" na usta ciśnie mi się pytanie: "O kuźwa, skąd te cepy czerpią te wszystkie pomysły!?". Nie obraźcie się, ale Wasze "yneligetne" facjaty skłaniają raczej do myślenia o ich właścicielach: "debile" Sorry. Widać jednak, że tak nie jest. Błyskotliwe komiksy, świetne "Co Nowego?", wypasione recenzje, kąciki, rozwalający "HARDkor", no i listy... Mam prośbę - powiedzcie mi, co bierzecie, a kupię sobie też, no i będę brał trzy razy więcej. (...) A teraz pytanie: Jak to się stało, że jeszcze żaden z Was nie dostał nagrody Pulitzera (czy jakoś tak)? A tak na marginesie - mam teorię! Myślę, że te ryje i te wszystkie HIV'y, Shivy i Ściery to postacie STWORZONE, czy też PODSTAWIONE. Całą czarną, genialną robotę wykonuje ktoś inny (jestem za opcją - wytwórcy win "made in poland". Świadczy o tym wiele powiązań Waszego pisma i tegoż właśnie trunku. Zresztą, wino i PE to pomysły o równym stopniu geniuszu!). Co Wy na to? [...]"
Łukasz, Elbląg

A my na to jak na lato! Pulitzera niektórzy z nas odmawiają, bowiem zdecydowanie preferujemy Heinekena, hłehłe!

APOKALIPSA

"[...] Kiedy patrzę na to, co się dzieje ze światem i na świecie, kiedy patrzę gdzie zmierza, coraz bardziej nie mogę oprzeć się wrażeniu, że podąża prosto w... GRY! Tyle że gry coraz, coraz CORAZ bardziej i sugestywniej starające się imitować życie! Być może (wg mnie - na pewno) kiedyś, kupując "grę" ktoś mnie w sklepie zapyta: "jakie życie? Mamy bogatą ofertę" - i wrócę do domu z "nowym życiem". Założę czujniki impulsów imitujących bodźce wzrokowe, smak, słuch, dotyk, węch... i strach??? I będę żył - inaczej, gdzieś indziej, może lepiej... Nadejdzie wreszcie czas zagłady



KTOMACZAS prezentuje:

Prawda o Billu



KTOMACZAS?

Scenariusz:
Szkic i kolory:
Tusz:

Tokyo Game Show

PCHLI TARG

Sprzedam konsolę PlayStation 2 (przerobiana) + Action Replay ver. 1.9 + Memory Card + podstawka pionowa + Dual Shock 2. Cena 1250 zł. Tel. (0-13) 46 316 43. Marek

Sprzedam konsolę PS2 + gra TTT za 800 zł ew. PS2 + TTT + RE CODE: VERONICA X + Memory Card SONY 8MB za 1000 zł. Tel. 0504 71 80 36, Paweł

Sprzedam konsolę PS2 (przerobiona) + Memory Card + 2 pady + kabel RGB + gry. Cena do uzgodnienia, ew. zamienię na Xboxa. Tel. (0-89) 767 79 82, prosić Tomasza

Sprzedam konsolę PS2 (stan idealny, jeszcze 6 m-cy gwarancji) + Memory Card 8MB SONY + trzy oryginalne gry: GT3, WRC, DDA2. Cena za komplet: 1200 zł. Tel. (0-94) 346 44 46, Łukasz

Sprzedam konsolę Dreamcast + VMU + 2 pady + gry. Cena: 300 zł. Tel. 0600 15 66 88, Mateusz

Sprzedam konsolę PSOne, stan idealny (roczna) + dwa pady (Dual i zwykły) + okablowanie + gry (m.in. oryginalne FIFA i MGS) + dwie Memorki. Cena: ok. 300 zł (do uzgodnienia). Tel. (0-22) 834 93 25, Maciek

Sprzedam oryginalne gry na PS2: AGE OF EMPIRES 2, JAK & DAXTER, ONIMUSHA 2, PRO EVOLUTION SOCCER, SILENT HILL 2, SOUL REAVER 2. Ceny do uzgodnienia, stan gier idealny. Tel. 0607 525 09, Tomek

Sprzedam kierownicę V3 Racing Wheel (stan b. dobry, kompaty. biała z PSX, PS2, N64) za 120 zł, ponadto Action Replay 2 ver. 2.2 z 20 zł oraz oryginalne gry na PSX: 25 zł/ szt.: TEAM BLOOD IES, PARASITE EVE II, CHASE THE EXPRESS. Tel. (0-12) 425 82 21, prosić Krzysztofa

Kupię oryginalną grę HARVEST MOON na PS2. Tel. 0602 504 409

Kupię oryginalną grę MUSIC GENERATOR 2 (PAL, najlepiej w dobrym stanie). Tel. 0608 44 93 77, Marek

Tanio odsprzedam czasopisma o tematyce konsolowej (każdy tytuł) oraz płyty z demkami na PSX. Gratis dorzucam plakaty :). Sprzedam grę CRASH BANDICOOT 2 (PSX) za 35 zł. Tel. (0-41) 38 06 333, Grzesiek

Zamienię grę SPYRO: SEASON OF ICE (GBA) na SONIC ADVANCE lub RAYMAN ADVANCE. Poszukuję gry HARVEST MOON: BACK TO NATURE na PSX (PAL). Tel. (0-67) 282 98 37, Paweł, po godz. 16:00

planety Ziemi - nie wnikam jak, ale wydaje mi się, że nie uda nam się ani odnaleźć ani godnej zamieszkania planety, aby zbudować wystarczająco pojemnej kolonii w naszej galaktyce. Wydaje mi się jednak, że uda się ludzkości stworzyć... komputer zdolny pomieścić wszystkie umysły. Będąc "tylko-aż" bytami w nie przemierzonym ogromie wirtualnego świata pozbędziemy się wielu problemów, nabywając nowe... pure mind! Kończę, bo śmierdzi fantastyką... [...]" Cron, Elbląg

Mów co chcesz, Mars na nas czeka. Właśnie stamtąd pochodzi Ściera. Jeśli tylko zdecydujesz się na zdeformowanie facjaty (wpływ międzygalaktycznych sił), będziesz mógł trwać jako coś więcej niźli byt. Ściera donosi, że Marsjanie mają fajne gry!

FULL VR?

"[...] Heja! Pozdrawiam całą redakcję PE i... koniec waseliny, przechodzę do tematu:). Chciałbym poruszyć temat-rzekę, który nie raz był wałkowany, jednak ja spróbuję swoich sił (aczkolwiek nie wiem, czy mi się uda;). Chodzi mianowicie o realizm w grach i stopień, w jakim powinien być on wnoszony do danej gry. Wiadomo - nie wszystkie gry powinny mieć w sobie realizm, ale gdyby padło pytanie "Jaki bardzo PES powinien przypominać prawdziwy mecz?" (ofkoz nie chodzi w tym momencie o grafikę), z pewnością zdecydowana większość fanów gry bez namysłu odpowiedziałaby: "Jak największy". Jak największy? OK., spoko - tylko jakie były padały wyniki? Ciągle 0.0? Bo wątpię, żeby na prawdziwym boisku mecz skończył się wynikiem np. 2:1 przy meczu podzielonym na dwie pięciominutowe połowy. No, a 90-minutowy mecz, nawet we wspaniałego PES-a lub WE6 potrafi znużyć. Lecę dalej - bijatyki? Pełny realizm? Nie, też odpada, bo nie wiem czy każdy przeżyłby serie takie, jakie padają w niektórych bijatykach:). Tak można wymieniać bez końca i mi osobiście nasuwa się tylko jeden wniosek - realizm, zbliżony do prawdziwego powinien być tylko osiągnięty w symulatorach, chociaż można się spierać w tej kwestii. A więc mam pytanie - czy gra będzie zawsze tylko grą, czy być może w 2050 r. po obudzeniu się nie będziesz pewny czy to realny świat, czy może zapomniałeś zdjąć przed snem swoich okularów VR? [...]" VerB, Gorzów Wlkp.

Odpowiedź na to pytanie być może będzie nam dane jeszcze "zobaczyć". Jeśli jednak prześledzić bez mała 30-letnią ewolucję rynku gier wideo, nie trudno dojść do wniosku, że powoli zmierza on (rynek) w kierunku 100-procentowej symulacji. Coraz bardziej rozbudowane pozycje, grafika chyląca się ku "foto" itd. - i na pewno na współczesnym poziomie się to nie zatrzyma...

SKLEROZA

"[...] Gdy dostałem PSX EXTREME - usiadłem na huśtawce i zacząłem czytać numer. W trakcie czytania "Listów", w rubryce "Prywata" zauważyłem: "Wojtek z Wałbrzycha". Przypomniałem sobie, że mam na imię Wojtek i pochodzę z Wałbrzycha. (...) Po pokazaniu "Prywaty" koledze, razem pojechaliśmy pokazać to jego mamie i napisać list... [...]"

Wojciech, Wałbrzych

Wkurzanie snajperów nie popłaca, jednak, jak widać, przykuwa uwagę osób postronnych. Kolejny list Twojego autorstwa niechaj będzie bardziej treściwy.

DLATEGO ŻE...

"[...] Siemanko! Po przeczytaniu grypsów związanych z grą ISS PRO EVOLUTION wpadliśmy z kumplami na pomysł spisania haseł naszego kolesia, który zawsze rzuca durnymi tekstami, gdy ginie w Q2. (...) 10 powodów dla których mój kumpel przegrywa pojedynki deathmatchowe w QUAKE II: 1> bo mi nie podskoczył; 2> bo mi się broń nie zmieniła; 3> bo ty masz Quake'a; 4> bo nie mogę znaleźć broni; 5> bo nie znam tej planszy; 6> bo mi broń nie wystrzeliła; 7> widziałem cię, ale myślałem że to nie ty; 8> ta plansza jest głupia; 9> bo mi się skończyła amunicja; 10> bo to nie ta babcia. [...]" Mariusz, Strzelin

Bez komentarza.

BEZSENS

"[...] Drogi HIV'ie, lepiej przeczytaj ten list, pierdoło! (...) W PE#56 (tam, gdzie zgnoiłeś syna, który chciał w przyszłości pisać gry) postąpiłeś po chamsku i niegodnie miana zg(Red.)a. Jak można zgnoić kogoś, kto chce robić w przyszłości być może takie hity, jak GT3, MGS2, T4 lub GTA3. Być może odebrałeś synkowi nadzieję, że zostanie drugim Kojimą. To karygodne, jakich słów użyłeś: "Bez komentarza". Jeżeli tak by odpisywali synkom w każdym piśmie branżowym, to ile osób pisałoby dziś gry? Załóżmy, że ów synek powiedział sobie, że skoro taki HIV odpisał mu, iż nie ma szans na pisanie gier, to da sobie spokój i pójdzie okraść kiosk lub pobliski warzywniak. Czyli synek zniechęca się do pisania gier i za trzy lata gry piszą ci sami programiści, żadnych młodych ludzi z nowymi pomysłami.
A więc byłoby tak: 1> Same odgrzewane kotlety. 2> Coraz mniejsze zainteresowanie grami wideo. 3> Coraz mniej konsol. Wniosek: HIV, klocku, nakłaniaj młodzież do starania się o posady w najlepszych firmach, pisania coraz lepszych gier. Ale problem może wziął się z tego, że mały HIV też kiedyś chciał pisać gry i jego marzenia legły w gruzach, więc teraz boi się, że komuś uda się w życiu i będzie pisał takiego MGS-a. [...]" Łukasz, Jaworzno

Bez komentarza.

LOVE ME TENDER...

"[...] Musze przyznać, że porządni z Was fachowcy, a do tego z magazynu emanuje humor, którego na próżno szukać w "konkurencyjnych" periodykach. Kocham gry i widać, że Wy także je kochacie, co jest widoczne w Waszych recenzjach, są bardzo rzeczowe, piszecie w nich również o tym, co Wam się nie podoba w danym tytule, często wręcz wyżywając się na nich. I bardzo dobrze! Teraz przeskoczę na nieco inny temat... Sporo piszecie o Xboxie. Czy ta konsola ma rzeczywiście takiego "kopa"? Kiedyś podniecaliście się PS2 i jej możliwościami, teraz prawie to samo piszecie o X-ie. Zastanawiające... Przestaliście "kochać" Czarnuję??? Zobaczymy, co przyniesie przyszłość... [...]"

Buli, Bochnia

Nie, nie przestaliśmy kochać Czarnuli, ba! nie przestaliśmy kochać PSX'a oraz jeszcze starszych konsol. Tyle że nasza miłość dosięgła również Xboxa. A co - jak kochać, to na całego! (...) Owszem, X ma "kopa", bez dwóch zdań - 733 MHz to nie pies!

GRÓJ

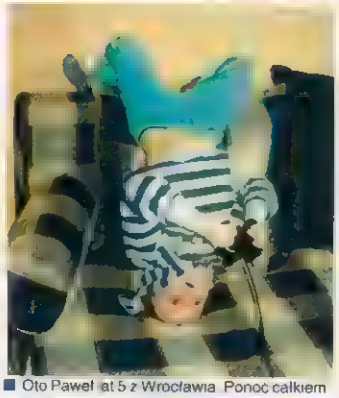
"[...] Piszę do ludzi o poglądach zbliżonych do reprezentowanych przez Devila (PE#60, list "Niezdrowo tak" mówiący o tym jak autor zmarnował sobie życie grając non stop). (...) Nie wpi*****ajcie się w g***o, bo smród będzie ciągnął się za Wami latami. Nie opuszczajcie swoich konsol, zostańcie z nimi! Obecnie mam 19 lat. Ok. 3 lata temu stwierdziłem, że granie już mnie nie kręci, jest lipne i mam go dość (byłem Graczem hardcore'owym). Zacząłem palić "zioło", "speedzik" też był... i tak se ćpałem i ćpałem... aż nagle zorientowałem się, że jest rok 2002, a ja skończyłem szkołę zawodową. I co mi z tego? Mam jeszcze trochę długów i sprawę w sądzie - za fałszowanie kart telefonicznych (po prostu g***o!). Co ja mam zrobić? Rodzicie mnie nie lubią, koledzy nadal palą itp., a ja...? Ja postanowiłem zbierać kaskę na PS2 (i długi). I wiecie co? Nawet nieźle mi idzie, hehe! Nie radzę nikomu deptać po g***ach (głowa musi być na karku). Ja po prostu zgubiłem 3 lata z życia i nie mam z tego korzyści, satysfakcji, nic. Byłem zagubiony w czasie. [...]"

Karol, Tomaszów Lub.

Jeszcze nie jest za późno - pielgrzymka odbyta na kolanach na Jasną Górę powinna Ci pomóc odnaleźć się w społeczeństwie. Byłeś być może zwykłym gnojem, zajmij się czymś czymkolwiek, może to być granie - mając hobby poczujesz, że żyjesz.

CHORE BLUZGI

"[...] Jak czytam wypociny niektórych palantów, to mi się drobne w kieszeni nie zgadzają: jadą na X-a i GameCube'a bez opamiętania. Dlaczego? Bo widzą, że z PS2 wiele się nie wyciągnie, a na pewno o wiele mniej niż z GC, że o X-ie nie wspomnę... Dałbym jednemu z drugim pograć w HALO, to by się po**ał ze szczęścia, ale co tam -



■ Oto Paweł lat 5 z Wrocławia. Ponoć całkiem normalny - tak twierdzi tato. W takim razie to chyba nam się coś odwróciło. Przepraszamy.

przecież nie może być lepszy niż PS2. A czy ktoś, kiedykolwiek się zastanowił nad MGS2? Przecież z grą ma to niewiele wspólnego! Tylko Codec, demo, Codec, demo... Ta gra powinna dostać "wtopę roku" (straszne smuty). [...]" The Thing, Krośnice

Nie irytuj się. Głosy tego kalibru docierają od zaciętrzewionych, partyjnych betonów, osób nie mających pojęcia o sprzęcie, ew. nie widzących na oczy danej konsoli w akcji. Rzeczywiście, po HALO niejednemu by rura zmiękła, mniejsza jednak o to. Każdy ma prawo do wyrażania własnych opinii, nawet tych nietrafionych.

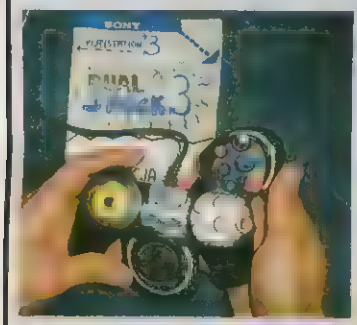
KINO DOMOWE

"[...] Posiadam konsolę PS2 i przymierzam się do kupna zestawu kina domowego. Niestety, nie za bardzo wiem, o co w tym wszystkim chodzi. Rozstawienie głośników, "central", DTS itd. - HIV, pomocy!!! (...) I jeszcze jedno - oprócz gier, chcę czerpać radochę z muzyki w filmach oraz klasycznych płyt z muzyką. [...]" Jaga, Gdynia

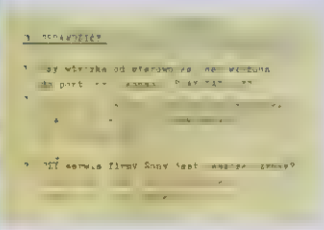
Aby dostać mocnego kopa w czoło za sprawą miażdżących efektów przestrzennych, w pomieszczeniu należy odpowiednio rozstawić głośniki (nie mówiąc o gabarytach, kącie pochylenia pomieszczenia, a i pierdołach pokroju materiałowych kotar, hłehłe!). Specyfikacja DVD-Audio pozwala na umieszczenie na płycie materiału muzycznego w formacie nie tylko dwukanałowym, ale i wielokanałowym. Nagrania mogą korzystać z maksymalnie 6 kanałów, przy czym standardowo kanały są rozstawione w konfiguracji 5.1. Co jest jednak ważne, ustawienie głośników w systemie kina domowego różni się od konfiguracji zalecanej do słuchania muzyki wielokanałowej z DVD-Audio. I to pomimo faktu, że standardową konfiguracją kanałów dla DVD-Audio jest kinowy format 5.1 [specyfikacja DVD-Audio nie ogranicza się do konfiguracji pięciu szerokopasmowych kanałów i jednego kanału niskich częstotliwości; mogą to być trzy kanały (lewy, prawy i centralny), ew. inne konfiguracje]. W kinie domowym głośniki "surround" powinny być podwieszone na odpowiedniej wysokości (głośniki kanału tylnego są głośnikami kierunkowymi!), przy czym nie można ściśle określić kątów rozmieszczenia poszczególnych z nich, gdyż system jest zoptymalizowany w ten sposób, aby optymalne pole odsłuchu dotyczyło więcej niż jednego słuchacza. Głośniki przednie - szerokość ich rozstawienia zależy przede wszystkim od szerokości ekranu. Na temat ustawienia "niskotonowego potwora" (subwoofer) istnieje wiele teorii, napisano na ten temat elaboraty, zaś w

Rozwiązanie konkursu zaprojektuj pada nowej generacji

Sterta listów, pudełek większych i mniejszych zalegała od pewnego czasu na biurku Ściery. Pewnego dnia rozpruliśmy ich zawartość, czytając i oglądając prace, niejednokrotnie wychodząc z podziwu dla Waszej pomysłowości. Przysyłaliście różne projekty począwszy od tych zupełnie wykręconych i "futurystycznych", skończywszy na próbie odkrycia Ameryki i stworzenia czegoś co już istnieje (M. Jurczak, W. Stanek). Oceniając prace ciężko nam było zrobić coś na wzór rankingu, dlatego przyznaliśmy wyróżnienia w kilku kategoriach



W kategorii "PAD NADAJĄCY SIĘ DO GRANIA" zwyciężył Jakub Sroka, którego konstrukcja (DS3) daje trochę do myślenia, choć w sumie jest przekombinowana i mało innowacyjna. To "coś" całkiem dobrze trzyma się w dłoni, a nawet pomyślnie przeszło symulację gry. Na uwagę zasługuje trzecia str instrukcji (patrz skan).





Prym w kategorii "PAD ZWARIOWANY" wiodą prace Katarzyny Pawlus, Krzysztofa Suskiego i "firmy" GŁAZEK SA (Ty lepiej podaj namiary, bo nagroda przepadnie). Kasia proponuje butelkopodobny kształt, w którym na szczególną uwagę zasługuje szczoteczka do masowania zmęczonych paluchów oraz specjalne okulary, które podobno współpracują z TOMB RAIDERem. Nie wiemy, co sądzić o tym fragmencie instrukcji: "Pad jest wersją testową. Nie na sprzedaż - na wymianę " Hmmm...



Pan Suski zaproponował trzy konstrukcje (dwie prezentujemy), bardziej specjalistyczne i organiczne. Na przykład pad oparty na żywej tkance o nazwie "Kociopad", albo erotyczny pad "Lovpad" (jest jeszcze "Świniopad"). Interesujące. Ty lepiej zostań genetykiem albo weterynarzem. Za pady się nie zabierają, bo trzeba je będzie szczepić przeciw wściekliźnie





A co powiecie na Fast Shocka (by Głazek SA)? Niby nic specjalnego, ale spróbujcie go włączyć, a wnet poznacie właściwości i sens nazwy tego kontrolera. Firma pisze, że pad jest również przystosowany do sterowania urządzeniami elektrycznymi, ale jak - tego już nie wyjaśnia! Prawdopodobnie trzeba trzymać w drugiej ręce wtyczkę, np. z odkurzacza (pLaYmAn nie chciał testować).





"PAD XXX wieku" przedstawił Michał Matusiak. Konstrukcja o nazwie "Brain pad" opiera się na piramidzie, co - jak domniemywamy - ma sprzyjać "niezawodności" tego sprzętu. Michał puścił wodze fantazji: odczytywanie fal mózgowych, skaner, kamera itd. Co ciekawe, takie cudo ma szansę kiedyś tam w przyszłości zaistnieć



Na koniec kilka ciekawostek. Np. propozycja Michała Mynca - zestaw do gry w piłkę. Wszystko cacy, ale obawiamy się, że pomimo 2-metrowego kabla, konsola przy pierwszym strzale spadłaby z biurka. Myślałeś nad tym? Zaskoczyła nas pozytywnie propozycja Przemka Fogta, którego pad posiada uchwyt do trzymania puszki/butelki (piwa). Popieramy. SzOpEn dał znać o sobie podsyłając plastelinowy pad wraz z jakimiś upominkami dla Ścierbiego (laska + gumka - dzięki). Tutaj zwróciliśmy uwagę na przyciski "R" i "L", które wg autora projektu mogą posłużyć jako kastet. Sprawdzaliśmy - działa [pLaYmAn! Cho no tu!]! Wszystkim dziękujemy za poświęcenie, a nagrody prześlemy pocztą.□ [redakcja]

praktyce sprawa ma się tak, iż trza eksperymentować, aby poczuć to "coś". W przypadku DVD-Audio nic nie wydaj się proste... Ustawienie głośników kierunkowych jest zoptymalizowane dla jednej osoby (czyżby audiofile nie lubili towarzystwa?), ale realizatorzy wdrażają różne teorie kreowania dźwiękowe, przestrzeni. Poza tym, rozstawienie głośników w studiach realizacyjnych z reguły nie zgadza się z tym, co zostało przyjęte jako standard dla DVD-Audio. Żeby było jeszcze ciekawiej, np. do odsłuchu muzyki jazzowej lub orkiestrowej rekomendowane są głośników typu dipolowego, pop lub rock - głośniki kierunkowe na wszystkich kanałach. Ponadto realizatorzy rozpatrują możliwość usunięcia ze specyfikacji DVD-Audio głośnika centralnego (co wydaje się logiczne). Na te wszystkie wariacje wypinają się zeschizowani audiofile, rdący w zaparte, że stereo jest niedoścignionym wzorcem, zaś używanie subwoofera oznacza profanację muzyki! I jak tu wszystkim dogodzić, znaleźć złoty środek...? (...)

SPRAW KILKA

"[...] Wydaje mi się, że to nie lada sztuka płodzić co miesiąc artykuły dostarczające intelektualnej pożywki dla Czytelników, nie popadając przy tym w schematy. I chociaż niektóre elementy wypowiedzi niektórych zg(Red.)ów doprowadzają mnie do szewskiej pasji (Shiva i jego "tum-tu-rum-tum" - chyba jestem już za stary, aby wzbudzało to we mnie pozytywne wibracje), tak inne aspekty wywołują najczęściej pomarańczę na gębie, ot co. Tutaj musze pochwalić Myszaqa, którego teksty pokładają mnie na łopatki. (...) Zaczynam podejrzewać ww. Zg(Red.)a o stosowanie używek. (...) I jeszcze w sprawie filmu "Resident Evil": otóż jest to straszliwa padaka, a ocena Mazura - "8"/10 - wzięła się chyba z czarnej dziury. [...]" Issues, Ruda Śl.

No tak, pom-pom-pom... Niektóre z naszych zagrywek mogą się przejeść, ale co tam... pom-pom-pom... nikt nie jest wolny od jakichś "jazd", hihihi! Myszaq zazywa dzień w dzień wywar z byczych jaj, spróbuj i Ty... (...) Film "RE" jest zdrowo zeschizowany, to fakt. Jak na tak niski budżet, jakim dysponował reżyser, i tak można przyjąć, że jest dobry. Jak na mój gust, słuszna ocena to "7-". Pom-pom-pom...

KIEDY KOLEJNY PORADNIK...?

"[...] Kiedy wydacie kolejny numer PORADNIKA EXTREME? [...]"
Hasek, Nowy Targ

Przyjmij do swej wiadomości, że PORADNIK nie jest przedsięwzięciem stricte komercyjnym - nie robimy go dla kasy. Zadaniem PORADNIKA jest rozluźnienie napiętej niczym baranie jaja "rozpiski" PE - publikujemy w nim opisy, które zajęłyby zbyt wiele miejsca na łamach PE. (...) Kiedy? Hm, na razie wyrabiamy się na bieżąco, ale Święta idą - jeśli dopadnie nas wysyp gier, to być może właśnie w tym okresie powstanie drugi numer PORADNIKA

A teraz, Drogi Czytelniku, nie pozostaje nam nic innego, jak zaprosić Cię do zagłębienia się w komiksowe przygody Snake'a, Lary, HIVmana i ekipy Bad Boys, która... zresztą obczaj sam.



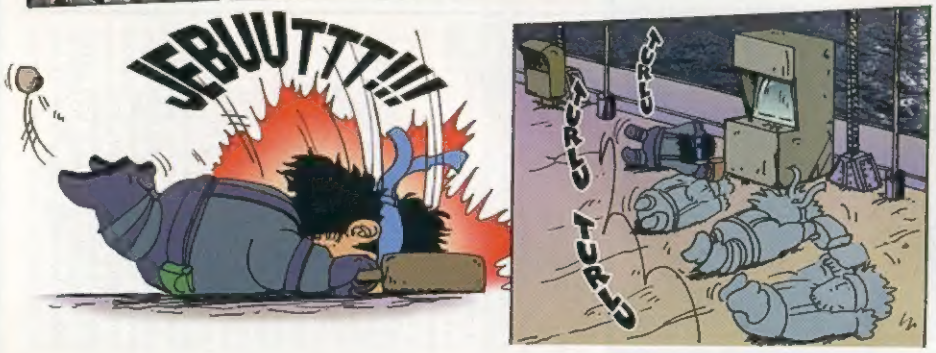
WIELKA DRAKA
O LARĘ I PLEJAKA!

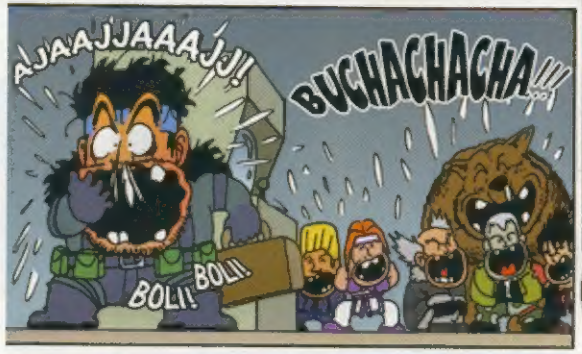
CYSIO 2002







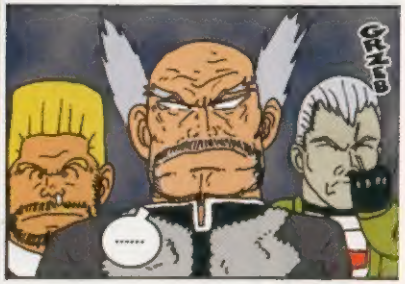



















STARY HENIEK I JEGO GANG PORWALI LARĘ. MIAŁEM ZDOBYĆ PROTOTYP PLAYSTATION 3, INACZEJ ZROBIĄ JEJ TO I OWO...
CHCESZ POWIEDZIEĆ, ŻE W TEJ WALIZCE MASZ PS3??!
NIESTETY... TO TYLKO ALTERNATOR OD ŻUKA, ALE NIE MIAŁEM WYBORU.
TO NIE ZLOT CZAROWNIC!!! JAZDA PO WALIZKĘ!!!
JUŻ PO NICH! HE, HE!
TUP TUP TUP
ROZUMIEM, ŻE TO TYM TYPKOM GNATY POŁAMAĆ?
OŁŁ JEESSS!
WYGRAMY WYGRAMY WYGRAMY
CHOLERA! TYLKO CZY JA W TYM KOMIKSIE COŚ UMIEM??!
SIUUUP
TUP TUP
TRACH!
TY GNIDO!
UUUCH
PEŁNA KONTROLA
CAPS
ZGNIOTĘ CIĘ JAK ORZECHA, MAŁY!!!
AŁŁAAAA!! CO ROBISZ??!!
SKRZ!
AAAGGGH
TUUP!
W NOGI!!!
SZKODA, WŁAŚNIE SIĘ ROZGRZEWAŁEM...
CZMYCH
AAAAAAAAA!!!
KOPARA W DÓŁ
ŻEGNAM! POMYLIŁEM KOMIKSY, JEJKUJEJKUU!
LARA!
SNEJK!
NAJDROŻSZA MOJA!!!
YHM! YHM!
KIC KIC
TUP TUP
POTK!
AAAAA!!!
PACH!
KONIEC
comic by CYSIO
www.supercysio.republika.pl
www.komiksy.gameonly.com.pl

TIPSY

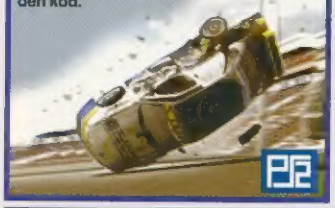


TOCA RACE DRIVER

Na bonusowym screenie wpisz jako kod:

XKIMCF lub LEZEJD - wszystkie samochody
QTRIKX lub TMYTKO - wszystkie trasy
LOJFFA - trasy "Pro Race Driver"
SIM - realistyczne hamulce
DAMAGE - lepsze uszkodzenia

Uwaga: Na jedną "grę" przysługuje jeden kod.



TUROK EVOLUTION

Kody do wpisania w "cheat menu" dla obu wersji:
HEID - tryb dużych głów
MADMAN - niekończąca się amunicja
EMERPUS - nieśmiertelność
SLLEWGH - niewidzialność
SELLOUT - wybór poziomu
TEXAS - wszystkie bronie
FMNFB - wszystko odblokowane
ZOO - ukryty poziom

Kody na GameSharka dla PS2:

Najpierw wklep kod:
0E3C7DF21853E59E
EEAC8B52BCC5308A

A teraz:
Wszystkie bronie (w cheat mode):
CE6171C6BCA99B84

Niekończąca się amunicja:
CE6171CEBCA99B84

Nieśmiertelność:
CE6171D6BCA99B84

Niewidzialność:
CE6171DEBCA99B84

Tryb dużych głów:
CE6171EEBCA99B84

Wszystkie poziomy:
CE6171E6BCA99B84

Ukryty poziom:
CE6170FEBCA99B84



MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Wszystkie poziomy:

Na ekranie z napisem "HIT START" wklep szybko te oto kombinacje

wszystkie poziomy
●, L1, L1, ↑, ↑

strój Elvisa
●, ▲, ←, →, ←, ●

strój BMXera
■, ↑, ↓, ↓, ↑, ■

poziom Boston w "Road Trip"
■, ↑, ▲, ↑, ▲, ■

poziom Chicago w "Road Trip"
■, R1, ←, L1, →, ■

poziom Las Vegas w "Road Trip"
■, ←, ▲, ▲, ←, ■

poziom Los Angeles w "Road Trip"
■, ↓, →, ↑, ←, ■

poziom New Orlean w "Road Trip"
■, X, X, ▲, ▲, ■

poziom Portland w "Road Trip"
R1, ■, ●, ●, ■, ■, ■, R1

Cory Nastazio Video
R1, ●, ←, ←, ■, →, →, R1

Day Smith's Video
R1, ↑, X, ▲, ↓, R1

Joe Kowalski's Video
R1, X, ▲, ↓, ↑, R1

Kevin Robinson's Video
R1, ←, ●, ←, ●, ←, R1

Mat Hoffman's Video
R1, ←, ●, ←, ●, ←, R1

Mike Escamilla Video
R1, ↓, ▲, ●, ↓, ▲, ●, R1

Nate Wessel Video

SCOOBY-DOO! Night of 100 Frights

Wszystkie power-upy:
Podczas gry włącz pauzę, wciśnij i przytrzymaj L1+L2+R1+R2 i wklep tę oto kombinację: ●, ■, ●, ■, ●, ■, ■, ■, ●, ●, ■, ●, ●, ●

Odblokowane wstawki FMV:
Podczas gdy włącz pauzę, wciśnij i przytrzymaj L1+L2+R1+R2 i wklep tę oto kombinację: ■, ■, ■, ●, ●, ●, ■, ●, ■

GAME BOY ADVANCE TIPSy [pLaYmAn]

Turok: Evolution

Kody do poziomów:
1.2: K8T87 NL46K 6T8K
1.3: K8T87 NL46K T7R3
1.4: K8T87 NL46K 4V2T
2.1: K8T87 NL46K 7NR1
2.2: K8977 N5408 VR0S
2.3: K8T77 NL42R 2T74
2.4: K8T77 NL42R 39KV
3.1: K8T77 NL42R KV41
3.2: 55987 L5452 V052
3.3: 5K987 V5452 3678
3.4: 5K987 V5452 LV15
4.1: 5K987 V5452 3K21
4.2: 5K987 V5452 9VL2
4.3: KK987 V2457 TV7L
4.4: KK987 V2457 5RTV
5.1: KK987 V245T K69L
5.2: KK987 V245T 759T
5.3: KL987 NT465 364V
5.4: KL987 NT465 TK8N



WWF RAW

- aby dostać okulary Bubby Ray Dudley, zaatakuj Bubbe Raya Dudley podczas jego wejścia na arenę; uderzaj go do momentu, aż mu one spadną.
- aby dostać okulary Christiana, zaatakuj Christiana podczas jego wejścia na arenę; uderzaj go do momentu, aż mu one spadną.
- aby dostać czapkę Crash Holly, zaatakuj Crasha Holly podczas jego wejścia na arenę; uderzaj go do momentu, aż mu ona spadnie.
- aby dostać okulary D-Von, zaatakuj D-Vona podczas jego wejścia na arenę; uderzaj go do momentu, aż mu one nie spadną.
- aby dostać okulary Edge'a, zaatakuj Edge'a podczas jego wejścia na arenę; uderzaj go do momentu, aż mu one nie spadną.
- aby użyć złamanego stołu i schodów jako broni, musisz rzucać swojego przeciwnika na stół lub schody, dopóki się nie złamią.
- aby dostać "mic" K-Kwik, zaatakuj K-Kwika podczas jego wejścia na arenę; uderzaj go do momentu, aż mu on spadnie.
- aby dostać prawdziwe złote medale, musisz ukraść je w trakcie walki z Kurtem Angle - uderz go 64 razy, a normalne medale będą dostępne. Podnieś je i z nimi pokonaj go co najmniej 30 razy, a prawdziwe złote medale w końcu upadną - wystarczy teraz je podnieść.
- aby dostać czapkę Freda Dursta, walcz z Fredem Durstem w "One-on-one hardcore match" i znokautuj go.
- aby dostać miotłę, zaatakuj Perry Saturna podczas jego wejścia na arenę; uderzaj go do momentu, aż mu ona nie spadnie.
- aby dostać okulary Spike'a Dudleya, zaatakuj Spike'a Dudleya podczas jego wejścia na arenę; uderzaj go do momentu, aż mu one nie spadną.
- aby dostać okulary Tazza, zaatakuj Tazza podczas jego wejścia na arenę; uderzaj go do momentu, aż mu one nie spadną.
- aby dostać butelkę na wodę Triple H, zaatakuj Triple'a H podczas jego wejścia na arenę; uderzaj go do momentu, aż mu ona nie spadnie.
- aby dostać okulary Undertakera, zaatakuj Undertakera podczas jego wejścia na arenę; uderzaj go do momentu, aż mu one nie spadną.
- aby dostać opaskę na głowę X-packa, zaatakuj X-packa podczas jego wejścia na arenę; uderzaj go do momentu, aż mu ona nie spadnie.

Kącik SZPERACZA

WŁAM 24
szperacz@psxextreme.pl



Bardzo chciałbym móc przyznawać Wam jako nagrody PeeSdwójkowe Memorki, o które tak często prosicie, ale nie da rady - tylko pady i karty PeeSiXowe, nie poruszajcie więc już tego tematu w listach (chyba będziesz musiała jeszcze troszkę się pomęczyć, Misty...;). Cyk.

RANKING SZPERACZY

1. Adam "Algor" Konecki, Szczecin ..... 16 p.
2. Adam "Shadow" Bilicz, Gubin ..... 13 p.
3. Sławek "Sasi" Sasuła, Wodzisław Śląski ..... 8 p.
   Arek Walancik, Kamień Pomorski ..... 8 p.
4. Mateusz Bembenek, Warszawa ..... 6 p.
   Piotr Furmańczyk, Andrespol ..... 6 p.
   Kamil Pokojowczyk, Kalisz ..... 6 p.
   Michał "Stachu" Staszewski, Tarnów ..... 6 p.
5. Sławomir Gałka, Kluczbork ..... 5 p.
   Borys "Ajson" Jagielski, Łódź ..... 5 p.
   Marek Wilczewski, Gdańsk-Oliwa ..... 5 p.
6. Michał "MiB" Basiura, Wrocław ..... 4 p.
   Łukasz Domeracki, Szczecin ..... 4 p.
   Przemysław Małecki, Poznań ..... 4 p.
   Michał Piotrak, Lidzbark Warm. ..... 4 p.
   Mateusz "Smoku" Smoczyński, Złotoryja ..... 4 p.
   Sławomir Woliński, Kościan ..... 4 p.

Reszta osób po 3 punkty lub mniej.

METAL GEAR SOLID 2: SOL (PS2)

-Sposób na Olgę: najpierw rozwal reflektor, potem - gdy panienka strzela do Ciebie - zrób "koziołka" (nie zauważy Cię), teraz wystarczy się wychylić i strzelić w jej wystający zadek - i tak do skutku.
-Obrażalski Snake: podczas pierwszego spotkania ze Snake'iem dokop mu raz i zadzwoń do niego trzymając "R1".
-Stilman cykor: po spotkaniu ze Stilmanem podejdź do drzwi magazynu, w którym się ukrywa i dwa razy naciśnij "trójkąt".
-Nothing here...: żeby móc swobodnie przeszukać Strut F (Big Shell) wystarczy uśpić strażnika, który nadaje i zamknąć go w szafce (lub ukryć gdziekolwiek...). Zostanie przysłana ekipa i gdy go nie znajdą (dot. też Raidena:) zadzwonią po następnego żołnierza. Nim się pojawi, masz dużo czasu na przeszukanie terenu.
-Krew na twarzy: kiedy zbierasz "nieśmiertelniki" strażników, strzel mu (z widoku FPP) Socomem lub USP w krocze (?!), a krew bryzgnie Ci w twarz.
-Żeby ustało krwawienie wystarczy kucnąć (nie trzeba się kłaść).

Darus & Misty, Łomża (2 p.)

RAYMAN 2 (PSX)

Kończąc grę z wynikiem 90% jeśli chodzi o ilość zebranych żółtych Lumsów, odblokujesz demo pierwszej części Raymana (po napisach końcowych). Dotyczy wersji NTSC.

Maciek "Komodo" Marchewka, Blachownia (1 p.)



SUMMONER (PS2)

Przekręt z podbijaniem doświadczenia.
Gdy grasz Josephem i Flace w lokacji "Crown District", w nocy spotkasz kobietę, która poprosi Cię o pomoc w dotarciu do domu (musisz ją eskortować). Gdy już dojdziecie do celu odezwij się do niej i teraz uważaj: w momencie gdy dostaniesz za wykonanie zadania 4000 exp. nie kontynuuj rozmowy, tylko skończ ją naciskając "trójkąt" lub zrób "Farewell". Potem odezwij się jeszcze raz i okaże się, że zadanie jest niewykonane i otrzymujesz znowu 4000 exp. - można to robić w kółko (ja zdobyłem w ten sposób 36 level dla obu postaci, później trwa to już zbyt długo).

SEXUS, Ostrowiec Świętokrzyski (2 p.)

PADA otrzymuje:

Darus & Misty z Łomży

SEXUS gdyby podał adres też by dostał... a tak - ni ma.

Spis opisów, które pojawiły się na łamach PSX Extreme.

007: TND ... 29
A BUG'S LIFE ... 17
ABE'S EXODDUS ... 19, 20
ACONCAGUA ... 35-36
AKUJI THE HEARTLESS ... 19
ALIEN RESURRECTION ... 40
ALLIED GENERAL ... 5
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE ... 47
ALUNDRA 2 ... 33
AMERZONE ... 30
ARMY MEN 3D ... 21
ASTERIX ... 21
ATLANTIS ... 18
BIOHAZARD GUN SURVIVOR ... 31
BLOOD OMEN 2 ... 58
BLOODY ROAR 2 ... 19,22
BRAVE FENCER M. ... 18, 19
BREATH OF FIRE 3 ... 13, 14
BREATH OF FIRE 4 ... 43
BRIGANDINE ... 19
BUGS BUNNY & TAZ ... 42
BUGS BUNNY: LIT ... 23-24, 25
BUST A MOVE 2: DHM ... 21
C-12 ... 46
CHASE THE EXPRESS ... 31
CHOCOBO RACING ... 22
CHRONO CROSS ... 38, 39
CIVILIZATION 2 ... 19, 20
COLONY WARS 2 ... 17
COLONY WARS 3 ... 33
CONSTRUCTOR ... 16
COOLBOARDERS 3 ... 17
CRASH BANDICOOT 3 ... 16
CRASH TEAM RACING ... 28
CRUSADERS OF M&M ... 32
DANCE! DANCE! DANCE! ... 18
DARK CLOUD ... 54
DARKSTONE ... 44
DAVE MIRRA BMX ... 39
DEAD IN THE WATER ... 18
DESTREGA ... 16
DEVIL DICE ... 18
DEVIL MAY CRY ... 51
DIABLO ... 10
DINO CRISIS ... 25
DINO CRISIS 2 ... 39
DISCWORLD NOIR ... 34
DRACULA RESURRECTION. ... 35–36
DRAGON RIDER ... 50
DRIVER ... 23-24
DRIVER 2 ... 40
DROPSHIP ... 56
DUKE NUKEM: TTK ... 16
DUNE 2000 ... 29
EAGLE ONE HARRIER ATTACK. ... 31
EHRGEIZ ... 18,19
ESCAPE FROM MI ... 49
EVIL DEAD ... 42
FATAL FRAME ... 58
FEAR EFFECT ... 32
FEAR EFFECT: RETRO HELIX ... 44
FIFA '99 ... 18
FIGHTING FORCE 2 ... 30
FINAL FANTASY CHRONICLES .. 48, 49
FINAL FANTASY IX ... 41, 42
FINAL FANTASY TACTICS ... 20
FINAL FANTASY VI ... 30
FINAL FANTASY VII ... 7
FINAL FANTASY VIII ... 26, 27
FINAL FANTASY IX ... 37
FLOIGAN BROS. ... 50
FOOTBALL MANAGER 2001 ... 40
FRONT MISSION 3 ... 33,34
GEX 3 ... 21, 22
G-POLICE 2 ... 26
GRAN TURISMO ... 10, 16
GRAN TURISMO 2 ... 30
GRAN TURISMO 3 ... 49,50,51
GRANDIA ... 28
GTA: LONDON ... 22
GTA3 ... 53
GUARDIAN'S CRUSADE ... 21,22
HALF LIFE ... 51,53
HARVEST MOON ... 44
HEADHUNTER ... 53,58
HEART OF DARKNESS ... 13
HERDY GERDY ... 57,58
ICO ... 51
IN COLD BLOOD ... 37
ISS PRO '98 ... 16
ISS PRO EVOLUTION ... 32
ISS PRO EVOLUTION 2 ... 46
JACKIE CHAN STUNTMASTER ... 34
JAK & DAXTER ... 55
JAMES BOND: THE WORLD IS NOT ENOUGH ... 41
KKND ... 22
KLAYMAN ... 16
KLONOA 2 ... 50
KNOCKOUT KINGS ... 17
KOUDELKA ... 37
LEGACY OF KAIN ... 3, 4
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER ... 25
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 ... 55
LEGEND OF LEGAIA ... 21
LEGEND OF MANA ... 35-36, 37
LIBEROGRANDE ... 17
LMA MANAGER ... 28
LMA MANAGER 2001 ... 47
MAT HOFFMAN'S BMX ... 47
MEDAL OF HONOR ... 30
MEDIEVIL ... 16
MEDIEVIL 2 ... 33
MGS ... 14, 15, 16
MGS 2 SOL ... 56
MISSION IMPOSSIBLE ... 28
MORTAL KOMBAT 4 ... 11-12,13
MUSIC 2000 ... 29
NBA LIVE '99 ... 18
NEED FOR SPEED 4 ... 20, 21
NIGHTMARE CREATURES 2 ... 35-36
O.D.T. ... 16
P. MANAGER '90 ... 23-24
PARASITE EVE ... 14
PARASITE EVE 2 ... 30
POPULOUS 3 ... 20
PREMIER MENAGER '99 ... 20
RAILROAD TYCOON 2 ... 33
RAYMAN 2 ... 39
RED ALERT ... 8
RED ALERT RETALIATION ... 15
RESIDENT EVIL ... 1
RESIDENT EVIL 2 ... 7
RESIDENT EVIL 3 ... 27, 31
RIDGE RACER TYPE 4 ... 17
ROGUE SPEAR ... 46
ROGUE TRIP ... 16
ROLLCAGE ... 20
SAGA FRONTIER 2 ... 29, 30
SHAOLIN ... 31
SHADOW OF MEMORIES ... 46
SHADOWMAN ... [illegible]
SHADOWMAN 2 ... 57
SHEEP, DOG 'N' WOLF ... 51
SHENMUE 2 ... 54
SILENT HILL ... 19, 20
SILENT HILL 2 ... 54
SOUL OF SAMURAI ... 23-24
SPEC OPS ... 31
SPEEDBALL 2100 ... 40
SPYRO THE DRAGON ... 16
SPYRO 2 ... 29
STAR OCEAN ... 23-24, 25
STREET FIGHTER EX2+ ... 30
STREET FIGHTER ZERO 3 ... 18,19
STREET SK8ER 2 ... 34
SUIKODEN ... 1, 2
SUIKODEN 2 ... 28
SW E1: PHANTOM MENACE ... 25
SYPHON FILTER ... 20, 21
SYPHON FILTER 2 ... 32
SYPHON FILTER 3 ... 53
T3 ... 11-12,13
TALES OF DESTINY 2 ... 53
TECHNOMAGE ... [illegible]
TENCHU ... 16
TENCHU 2 ... [illegible]
THEME PARK WORLD ... 34
THRILL KILL ... 15
TOCA 2 ... 17
TOMB RAIDER 2 ... 4, 5, 6
TOMB RAIDER 3 ... 16, 17, 18
TOMB RAIDER 4 ... 29
TOMB RAIDER: CHRONICLES ... 40, 41
TOMBI 2 ... 31
TONY HAWK 3 ... 53
TONY HAWK'S SKATEBOARDING . 27, 29
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2 ... 39
TOY STORY 2 ... 30
TRANSPORT TYCOON ... 4
TRASHER ... 30
TTT ... 44,45,46,48,49,50,51,54
TWISTED METAL 3 ... 17
UM JAMMER LAMMY ... 22
UNHOLY WAR ... 17
UNREAL TOURNAMENT ... 45
URBAN CHAOS ... 32
VAGRANT STORY ... 34, 35-36
VALKYRIE PROFILE ... 39
VANDAL HEARTS ... 2, 3
VANDAL HEARTS 2 ... 29, 30
VIGILANTE 8 ... 30
V-RALLY 2 ... 25
WARCRAFT 2 ... 3
WARHAMMER ... 2
WARZONE 2100 ... 23-24, 25
WILD ARMS ... 9
WILD ARMS 2 ... 34, 35-36
WORLD SCARIES POLICE CHASES .. 47
WWF SMACKDOWN ... 32,33
WWF WARZONE ... 15,16,17
XENOGEARS ... 17, 18, 19, 20
X-FILES ... 27

PRZEKAZ WYPEŁNIJ DRUKOWANYMI LITERAMI

Zamawiam prenumeratę *
☐ kontynuacja prenumeraty
6 miesięcy 33 zł | 12 miesięcy 57 zł

Zamawiam numery archiwalne*
Cena: Nr. 1 - 11/12 - 4,5 zł, Nr.13 - 29 - 5,5 zł, od Nr. 30 - 6 zł

Razem za archiwalia

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"* Nr. 1/98 10 zł

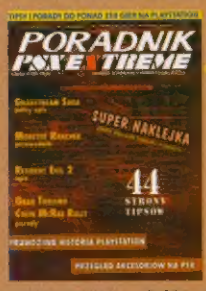
Zamawiam "Poradnik Extreme"* Nr. 1/02 9.90 zł

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Grupa 69 do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

pieczęć firmowa

imię i nazwisko (czytelnie)



W PORADNIKU PSX EXTREME znajdziesz m.in. tipsy i porady do ponad 350 gier na PlayStation (44 strony megapomocy), historia konsoli PSX i przegląd podstawowych akcesoriów. Oraz extra naklejka na Twoją konsolę.



PORADNIK EXTREME to duży zbiór tipsów (T&T); komiksy; Poradnia, czyli listy rozwiewające większość Waszych problemów, a także trzy bardzo dokładne wsparcia do TEKKEN 4, VIRTUA FIGHTER 4 i FINAL FANTASY X.

Pila